
DVD 4.7GB大容量 精彩满载
一手掌握实打实的掌机软硬件报告！
带你彻底体验掌上娱乐的奇妙世界！
vol.108
掌机迷
POCKET GAMER
封面游戏
火炎纹章
小编推荐
超时空伪娘传说 F
by 绫小路义行
彻底攻略×5
火炎纹章
新·暗之龙与光之剑
勇者斗恶龙 5 / 三国志大战·天
高达战争宇宙 / 梦幻之星 P
卷首特辑
FF13 登陆 PSP！
掌机盛世全面到来！
不让游戏夺走我们的文明
笑看游戏中的不良行为
电玩角色凄惨生活揭秘！
第一届游戏圈“便当”大展
大光盘精彩大满载
《怪物猎人 P2G》G 级轰龙无伤速杀影像 /《恶魔城 被夺走的刻印》新作影像 /《口袋妖怪 白金》抢先体验 / NDS、PSP 海量新作附送



参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为 9 月 25 日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在 110 期刊登。回函卡复印无效。


加印啦！创记录的第七次印刷
完全修订版
PSP
终极奥技
完全修订版
由浅入深讲解
新老PSP双对应
全部玩法总攻略
引导游戏和自制程序的方法
3.71 M33固件刷写方式
1.5核心和压缩ISO步骤
各种新版模拟器全收集
将PSP变成随身的多媒体播放器
3款HAVC转换软件、ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看
PSP系统固件特性
了解固件的重要性
潘多拉电池使用大全
网络设置和KAI上网的详细讲解
DVD-ROM
收录最新影片及珍贵游戏
全部软件附送
DVD-ROM

Contents [目录]

掌机迷
总108期
梦回三国扫描制作

●封面 新·暗黑龙与光之剑



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

翔武推荐给你看

本期一狼和包子正式登场，PG团体又有了新的活力，在这期的PGBAR里也对自己进行了介绍。本期狩人营地恢复6页，DVD的怪物猎人剧场中G级轰龙的无伤速杀挑战非常的精彩，猎人们可千万不要错过啊！



SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

不让游戏夺走我们的文明 ……046
电玩角色凄惨生活揭秘！ ……150

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测！

掌上周边街 ……054
软硬评测团 ……056

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告！

游戏品质 ……028
英雄传说6 空之轨迹3rd PSP ……032
黄昏症候群 禁断都市传说 NDS ……034
传说的斯塔菲 戴尔海贼团 NDS ……036
救急救命 超执刀2 NDS ……038
多卡邦王国之旅 NDS ……040
鬼太郎 妖怪大激战 NDS ……042
合金弹头7 NDS ……044

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全！

勇者斗恶龙5 天空的新娘 ……088
火炎纹章 新暗黑龙与光之剑 ……104
高达战争 宇宙 ……116
梦幻之星P ……130
三国志大战 天 ……144

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报！

最终幻想 纷争 PSP ……016
世界传说 光明神话2 NDS ……020
陆行鸟不可思议迷宫DS+ NDS ……022
游戏新干线 ……024

NEWS 新闻中心
●了解业界动态游戏评论的最佳窗口！

新闻中心……006
PG视点……010
PG排行榜……011
电玩避雷针……012
PG特工组……014

COLUMNS 游戏单间
●在这里一定能找到最适合你的专区！

PSP绝对热点……060
NDS生活应援……062
口袋基地……064
青青牧场……068
狩人营地……072
口袋竞技场……078
机战天空……080
GBA不灭传说……082
火纹圣殿……084
PSP模拟游戏推荐……086
久远回廊……158
音乐鉴赏课堂……160
萌之乐园……162
日语教室……164
掌上动漫谈……178
三栖人空间……182
问答无双……184
秘技侦探团……186

PC BAR PG吧
●拉近编辑和读者之间距离的纽带！

PGBAR……166
PG博克……172
PG总动员……174
贴图特搜队……176
游戏发售表……190
DVD内容导读……192

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

一狼推荐给你看

终于有了自己的形象，本期一狼全力打造的DS大作勇者斗恶龙5的16页豪华攻略，希望大家能够满意。此外，DQ专栏这期暂停一期，下期将会继续和大家见面。



露琪推荐给你看

火纹虽然引入了备受争议的送死系统，不过作为战棋游戏来说还是一款相当优秀的作品。《超时空要塞F》已经进入高潮，于是本期狸猫君也为大家带来了高潮中的高潮剧本。



库巴推荐给你看

由于某些原因，本期反派里物语没能与大家见面，实在是抱歉。由于页数有限，梦幻之星攻略并不完全，如有需要，将来还会有相关研究。欢迎大家来信指教。

八房推荐给你看

本期给大家奉上GBU攻略研究，晚了点但内容绝对有料哦。特别策划也请大家捧场，否则发你便当（笑）！热作推荐的超执刀和都市传说都很赞，强烈推荐一试。



FF13A登陆PSP！掌机盛世全面到来？

SE派对 DKΣ3713展会特报

如果说在一个月前的美国洛杉矶E3发布会上，身为SQUARE ENIX社长的和田洋一先生宣布FF13跨平台Xbox 360给了我们一个巨大惊喜的话，那么本月初由SE自行举办的私人展会则很好地延续了这一惊喜的效果。8月2日和3日，SE在东京原宿的Quest Hall举办了名为“DKΣ3713”的完全会员招待制的游戏派对。本次展会是以SE新作游戏的试玩与影像为主，从参加募集的SE官网会员当中抽选出2400名幸运者，分6批依次免费入场参加活动。



这次展会的性质跟以往几年的SE派对大抵相同，只不过将参展的重头作品以代表字母及数字的缩写方式在活动名称上做出了诠释。

展会上率先发表的冲击情报是以蓝光格式为载体的影像作品FF7ACC终于公开了发售时间——2009年3月。三年前FF7AC曾同时推出DVD和PSP专用的UMD版本，但是此举却没有能够变成索尼力推UMD媒体的保驾护航利器，



新一代的电影储存格式正在全面向蓝光标准看齐。这次蓝光完全版追加剧情的长度有30分钟左右，此外还将同捆PS3平台的FF13体验版。据说，FF13体验版会收录在FF7ACC的另外一张碟片中，同时也会一并收录FF13V和FF13A初次公开的高清晰影像，相信届时PS3以及FF7ACC的销量都将受到FF13体验版的带动。

当参观者还沉浸在FF7ACC新公开影像中的时候，更加令人喜出望外的激震消息随即出炉——作为FF13“新水晶故事”作品之一的FF13A、连同《寄生前夜》（Parasite Eve）系列的继任作品《第三次生日》（以下简称为PE3），正式宣布携手登陆PSP平台。FF13A公开了由于被切断魔力而崩溃的城市，战火扩大的世界，以及在其中战斗的魔导院的学生们等几处新的场景；而现场放映的PE3影像是去年东京游戏展上播出过的，追加了设定方面的新

参展作品名单

字母/数字缩写	游戏名称	预定平台
D	纷争 最终幻想（Dissidia Final Fantasy）	PSP
K	王国之心 编码（Kingdom Hearts Coded）	手机
	王国之心 358/2天（Kingdom Hearts 358/2 Days）	NDS
	王国之心 睡梦中诞生（Kingdom Hearts Birth by Sleep）	PSP
Σ	西格玛和声（Sigma Harmonics）	NDS
3	第三次生日（The 3rd Birthday）	手机
7	最终幻想7再临少年完全版（Final Fantasy VII Advent Children Complete）	蓝光
13	最终幻想13（Final Fantasy XIII）	PS3
	最终幻想Agito13（Final Fantasy Agito XIII）	手机
	最终幻想Versus13（Final Fantasy Versus XIII）	PS3

情报。这两款游戏先前都是锁定在手机上推出，但之后的进展情况则不甚明朗，发售日等具体情报也都没有确定。不过值得一提的是，从今年3月期SE年度财政结算会议上和田社长的发言来看，手机版似乎已经取消开发了。

即将于本月21日推出的《西格玛和声》，精美的动画影像伴随着近年来人气直线飙升的平野绫（同时担任本作女主角声优）的歌声，吸引了不少人驻足观看。除此以外，《王国之心》的掌上三部曲也首次公布了各自的发售时间：NDS版和手机版今年冬预定、PSP版明年预定；而《纷争 最终幻想》（以下简称为DFF）则已经确定将在今年的12月份推出，届时还会发售PSP主机同捆版以及DFF里的恢复剂饮料。更多有关游戏的详细情报，在今年10月的东京游戏展上应该可以得到进一步判明。

SE多少给索尼留下了一丝颜面

当FF13跨平台的重磅炸弹在E3上彻底引爆后，许多人都悲观地认为SE的这个决定几乎等于变相宣告了PS3死刑，尽管PS3依旧还拥有FF13日版所谓的首发独占权。幸好当野村哲也关联作品展“DKΣ3713”（除了《西格玛和声》以外其它全是野村氏负责角色设计的游戏）结束之际，不少玩家便开始寄希望于PSP，只愿索尼能够在掌机领域内扳回一分。

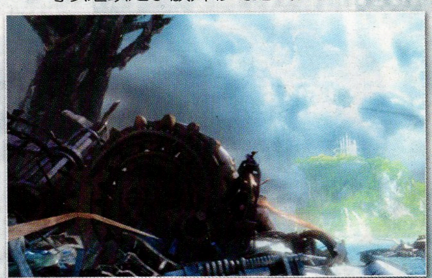
死亡未必，但失去霸者地位简直是肯定的。

已经成长为SE社内首席人设师的野村哲也，曾多次地在公开场合显露出他对PS系主机的偏爱。野村心里清楚，PS上的FF7第一次把自己推到了台前，PS2上的《王国之心》系列更是让自己迈上了游戏导演的新台阶。于是当PSP发售后，他自然而然将自己的爱转嫁了过去，倾力打造的用心之作CCFF7就是一个最好的佐证。



只是，PSP面临着和PS3同样的问题：开发环境困难造成原创游戏稀少，继而陷入主机不普及的恶性循环中无法自拔。开发环境困难非常不利于RPG类型的开发——制作周期太长，往往导致系统和情节半成品化就匆匆拿出来发售，之后遭到玩家的诟病。虽然PSP上也有销量突破200万的超大作《怪物猎人携带版》压阵，可以明显带动主机的销量，但说白了硬件销量的提高对于软件商而言其实并没有什么实际的意义，除了CCFF7、MHP、GTA之外根本就没有其它销量超过50万的游戏，所以到现在PSP仍然是以移植复刻作品及美式动作游戏为主。

诚然，PSP还不至于沦落到很惨淡的地步，否则SE也不会把FF13A和PE3双双转籍至该平台。与NDS的定位不同，PSP不仅是游戏机同时还是一部功能很强大的便携媒体播放器，流行音乐和影像视频如手到拈来般随时随地都可观赏；再加上移植PS时代的大量佳作不用花很多工夫，而且移植作品一般也有几万到20万的不错销量，对第三方厂商还是有利可图的。在顶着MHP专用机和PS游戏官方模拟器的名号下，PSP可以继续走小放异彩的路线。



▲此次展会上新公布的一张FFA13图片，看来本作的世界观背景和FF13正篇大有关联。

NDS虽然在近几年一直保持着很高的势头，但热卖的挑大梁游戏基本上都是些动作类的休闲小品。RPG大作却寥寥无几屈指可数，销量大抵也都是20万才刚出头就止步不前，掉落进叫好不叫座的值崩怪圈，重制版的FF3和DQ4以及《口袋妖怪》算是少数能够卖过百万的特例。NDS锁定的对象多半是平时不会长时间沉迷游戏的用户，并且始终存在机能有限的问题，无法以视觉上的华丽效果去吸引以看画面为主的非玩家群体。之所以DQ9会选择NDS主机，是因为DQ系列本身就不是靠画面来取胜的；可SE的其它RPG就不行了，FF正统续作的归属最终仍是会降落在家用机上面。

不过到了明年，身为掌机迷的我们左手捧着NDS触摸DQ9，右手握着PSP操作FF13A时，还有什么比那一刻的盛世光景更值得期待的吗？

□文/露琪

卷首特辑

□主持 / 猴子



PSP新版改良机器将登场，情报公布！美国FCC网站透露PSP-3000系列规格

索尼电脑娱乐公司（SCE）于8月 20 日在德国莱比锡举办的游戏展“Game Convention（简称 GC 展）”展前发表会中，正式发表将推出PSP-3000系列新款PSP主机。

PSP-3000是PSP的第2次改版，规格尺寸与现有PSP-2000大致相同，主要变更点为采用具备广色域、高对比与防反光处理的新液晶屏幕，并在 PSP主机内建麦克风。



↑PSP-3000在外形方面的改变不如上次巨大，机器的进化主要体现在内置的无线天线，以及改进之后亮度更高的屏幕。

PSP原本的“HOME”钮改为与PS3控制器类似的“PS”钮，“PS”、“SELECT”与“START”键的形状从原先的半月形变成了椭圆的形状。SCE于6月9日将PSP-3001送交美国联邦通讯委员会（FCC）进行检验，检验报告中的示意图显示PSP-3001造型与现有PSP-2000相同，并未出现内建麦克风，HOME钮的设计也没有变化。在机器的背面，银色的金属圈比以前的机种变细了。

关于游戏机的具体规格方面，由于FCC仅针对PSP的无线网络以及电源等必要项目进行测试，因此从检验报告中并无法得知PSP-3001型的详细规格资讯。目前仅确定PSP-3001的无线网络仍将采用与现有机种相同的802.11b规格，使用的AC变压器与充电式锂电池也都是现有的产品。

制品 goods

《勇者斗恶龙 5》热卖程度超越前作 推出4周累计销售数量突破百万大关

根据日本游戏杂志网站报道，SQUARE ENIX在7月中推出的NDS角色扮演游戏《勇者斗恶龙5 天空的新娘》，实际销售套数已于8月10日突破百万，达到102万3883套。

根据日本游戏杂志出版集团enterbrain的统计，NDS《勇者斗恶龙5》的实际销售套数在推出后4周正式突破百万，比前作《勇者斗恶龙 4》提前2周突破百万大关，显示《勇者斗恶龙》天空系列NDS重制版的销售渐入佳境。

继4代与5代之后，紧接着将在NDS登场的是从未重制过的6代《勇者斗恶龙6 幻之大地》，目前SQUARE ENIX 尚未公布游戏的推出时间，有兴趣的玩家不妨多多留意。



↑《勇者斗恶龙5》是DQ系列剧情最为感人的一部作品，这次的移植可以说是成功的。



Square Enix“DKΣ3713”展会发布 手机版FF13与《寄生前夜3》登陆PSP

SQUARE ENIX于8月2日在日本东京举办的会员限定游戏展示活动“DKΣ3713”中,正式发表将推出2款PSP新作《最终幻想Agito XIII》与《寄生前夜 The 3rd Birthday》。

《最终幻想Agito XIII》是与《最终幻想XIII》、《最终幻想 Versus XIII》同步发表的“Fabula Nova Crystalls Final Fantasy XIII”计划关联作品,《The 3rd Birthday》则是《寄生前夜》(Parasite Eve)系列久违多年的新作。



→《最终幻想Agito XIII》也转战PSP平台了。



↑过了多年之后,《寄生前夜》的最新作终于登场,而且从手机到了PSP平台,令无数PSP玩家泪目。

这两款游戏原本都是以日本手机平台新作游戏的型式发表,本来是只有日本玩家才能玩到的作品,不过这次这两作在“DKΣ3713”活动中则是改在PSP平台上以新作游戏的形式发表。其中《最终幻想Agito XIII》推出时间未定,《寄生前夜 The 3rd Birthday》则预定在2009年推出。

新闻中心



中国烧录卡威胁日本本土正版销售? 54家厂商联手起诉R4在日代理公司!

2008年7月29日,以KOEI为首、包括任天堂在内的54家NDS游戏软件开发销售商,共同针对一“R4 Revolution for DS”为首的NDS备份软件启动卡展开法律行动,根据不正当竞争防止法向东京地方法院提起诉讼,要求禁止相关产品的进口与销售。

以R4为首的NDS备份软件启动卡,具备破解NDS软件启动保护机制与提供外接记忆卡储存空间的功能,让玩家们通过网络下载的NDS软件可以顺利在NDS上执行,因而提供了NDS软件非法复制与流通的渠道。

KOEI于声明稿中表示,此类产品的输入与销售行为让各游戏厂商蒙受重大的损失,无法等闲视之。基于此类产品在市场上蔓延,将会对游戏产业整体的健全养成与发展造成阻碍的共识,各游戏厂商将持续且坚定低通过法律措施来阻止此类产品的进口与销售。

此类产品目前在港台地区也相当泛滥,使得台湾NDS游戏市场并未因为NDS普及数提升而扩大,反而是逐年萎缩。R4在日本虽然泛滥程度较低,但是在秋叶原等电子产品集散地仍是随处可见,由于该产品对日本NDS游戏市场的威胁性与日俱增,因而各游戏厂商联手展开了这次法律行动。



→烧录卡一直是第三世界玩家们专用的游戏设备,但是这次它的影响力深入海外,令老东家任天堂关注。

《偶像大师》登陆PSP，明星如云！全新竞争公司对手现身，热情满载！

制品 goods

BANDAI NAMCO Games于7月底宣布，将于今年冬季在PSP上推出偶像养成游戏《偶像大师》系列新作《偶像大师SP（THE IDOLM@STER SP）》，该作预定推出3种版本，并将加入包括Xbox 360版原创角色星野美希在内的3名竞争对手。

《偶像大师》是一款以培育青春女性偶像为题材的偶像养成游戏，游戏中玩家扮演经纪公司“765制作”的新进制作人，负责培育踏入演艺圈的新人女子偶像，通过一连串的训练、交流与试镜演出，将女孩推向偶像明星的宝座。

继2007年初推出 Xbox 360 强化移植版，2008年初推出系统简化的 Xbox 360 演唱会制作版之后，本次NBGI发表，将于PSP推出首款掌机平台作品《偶像大师SP》，承袭大型电玩原作的偶像养成玩法，并将登场角色分为3组，分别收录在3种不同版本中。收录角色如下：

《偶像大师SP》完美之日版：收录天海春香、菊地真、高槻弥生

《偶像大师SP》失落之月版：收录如月千早、秋月律子、三浦梓

《偶像大师SP》流浪之星版：收录秋原雪步、水濑伊织、双海亚美/真美

另外，在 Xbox 360 强化移植版与演唱会制作版中登场的原创新角色星井美希，在游戏设定中将从765制作跳槽至竞争公司961制作旗下，并与新登场的961制作新人女子偶像我那霸响与四条贵音一同与765制作所属的10名女子偶像们竞争。其中我那霸响将收录于完美之日版中，星井美希将收录于失落之月版中，四条贵音将收录于流浪之星版中。

游戏系统以大型电玩原作为基础加以改良，每日行程规划将分为早中晚3个时段，每个时段可安排不同行程，不过依照内容的不同，也会出现必须耗费一整天的行程。

PSP《偶像大师SP》预定2008年冬季登场，价格未定。





↑有“宅男大师”之称的本系列推出PSP版，广大系列粉丝们终于可以在掌机上享受这个游戏了。

任天堂官方烧录卡推出多媒体新服务《口袋妖怪》动画片登陆DS vision

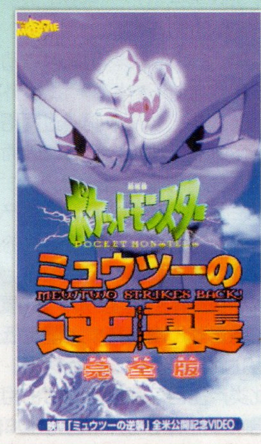
制品 goods

2008年8月14日，由Am3开发的任天堂日本地区发售的DS vision 多媒体烧录卡的服务更新，玩家们可以在任天堂《口袋妖怪》的官方网站上付费下载口袋的动画片，并且拷贝到DS Vision专用的Micro SD卡上，在这一官方烧录卡上观看。

第一个可供玩家下载的口袋妖怪电影是剧场版《超梦的逆袭》。从8月20日开始提供下载，售价500日元。

另外，购买一套DS Vision烧录设备（4280日元），可以得到同捆的《路卡利欧 波导之勇者》，另外还有三部作品可与DS Vision专用Micro SD卡捆绑销售，价格各为2980日元。这些同捆版的商品将在9月11日上市。

DS Vision自从7月份推出以来，一直提供漫画、电子书和电影的下载，使用的Micro SD卡是DS Vision专用的。该业务有AM3公司经营，该公司以前曾经为GBA制作“播放君”使用的专门格式的动画。



←《超梦的逆袭》是DSVision对应的第一部动画，以后还会有更多作品在这个官方烧录卡上推出。



掌机随身美容彩妆顾问在NDS上登场！SEGA与资生堂合作推出模拟彩妆游戏

SEGA 发表，将与彩妆品牌资生堂合作推出NDS彩妆游戏《资生堂美容方案开发中心监修美容计划》，提供随身美容彩妆咨询协助。



↑本作的一大特点就是MM们可以扫描自己脸部到机器上，之后利用游戏为自己提供各种美容化妆的建议。

《美容计划》由 SEGA 与资生堂合作开发，是款应用资生堂美容方案开发中心所提供的资料与先进技术，通过脸部扫描摄影机将使用者脸部输入，并依照状况给予合适的全套彩妆搭配建议的“虚拟化妆+美容工具”的游戏。

游戏将通过与任天堂《大人的DS 脸部训练》相同的脸部扫描摄影机外设，将使用者的脸部扫描输入游戏中，依照使用者肤质肤色等状况与需求，通过资生堂研发的彩妆理论来提出适合使用者的全套彩妆建议。并可让使用者自行选择包括粉底、唇彩、眼影等彩妆，通过触控笔来替游戏中自己的脸蛋进行虚拟化妆，以作为实际化妆的参考。

除了扫描使用者脸部给予彩妆建议与进行虚拟化妆之外，游戏中并将收录丰富的肌肤美容与彩妆参考资料供使用者查询，并提供益智问答等挑战方式来强化学习效果。

NDS《资生堂美容方案开发中心监修 美容计划》预定11月27日推出，一般版定价5040日元，专属脸部扫描摄影机“DS 扫描器”同捆版定价6090日元。



《梦幻之星 携带版》推出首周出货量突破50万大关

SEGA在8月12日公布，PSP角色扮演游戏《梦幻之星携带版》推出首周出货套数突破50万。

《梦幻之星 携带版》是SEGA知名角色扮演游戏《梦幻之星》系列PSP新作，以《梦幻之星宇宙 伊尔米那斯的野心》的系统为基础所移植，并加入众多掌机新要素。

游戏收录《梦幻之星宇宙》首部与第二部之间所发生之故事剧情的“故事模式”，以及最多可让4名玩家通过无线区域网络组队同乐的“多人模式”等2大模式。

由于该作承袭了《梦幻之星宇宙》的丰富内容以及PSP当红的无线局域网多人游戏模式，因此游戏在推出前就格外受到玩家关注，推出后在日本各地店面也迅速销售一空。

本次SEGA宣布，《梦幻之星 携带版》于推出首周的出货套数突破50万套，是SEGA在日本卖得最好的PSP游戏。根据日本知名业界资讯网站“忍之阎魔帐”的情报，《梦幻之星 携带版》首周销售套数达33万套，是日本地区PSP游戏首周销售纪录第4名。



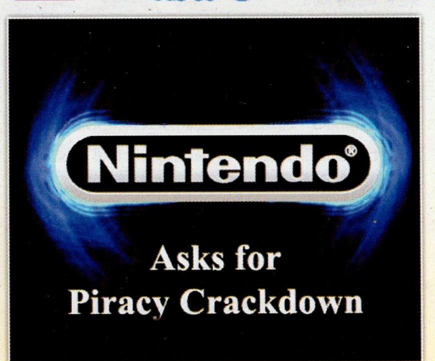
↑《梦幻之星》系列在网络化之后，在游戏界取得的反响一直还算不错。

烧录卡在国内的大环境中流行已经是大家司空见惯的事情了，但是它在海外的销售却招来了麻烦。今天我们关注的就是这个问题。





正版商VS烧录卡，不对称的战争



任天堂的DS在全世界的狂热销售为自社带来了丰厚的利益，但是重回霸主宝座的老任并没有因此而高枕无忧。随着DS的普及，各种承载软件的烧录卡也随之流行起来。本来烧录卡只流行于一些没有正规行货的地方，这些地方的玩家因为经济原因选择使用烧录卡这种方式进行游戏，但是随着有的烧录产品在众多烧录卡中一枝独秀，它的业务范围也拓展到了海外。首先是在欧美的各大游戏产品邮购网站上热卖，之后更是被一些公司直接卖到了日本的秋叶原，因为该系列烧录卡内核支持英文，所以海外玩家也可以轻松地操作。本来任天堂在本土的销售势头一片大好，但是被烧录卡这么一搅局，情况就开始向着不同的方向发展。

烧录卡渗透到日本，受害最大的是谁？首先受影响的当然是游戏的软件制造商。对于卖硬件的商家来说，烧录卡不但不会对卖机器造成麻烦，相反会促使一些玩家能以更便宜的价格玩到更多游戏，在客观上促进硬件销售。但是对于软件商来说，烧录卡的出现无疑如同重磅炸弹一般令他们措手不及。本来现在开发游戏、宣传还有卡带制作的成本什么的就已经很让人头痛了，烧录卡的价格便宜，在日本加上一块2G的Micro SD卡才卖7000日元左右，而一张正版的DS卡带就卖4800日元，这就使正版卡在烧录卡面前没有任何价格优势。另外一方面，烧录卡中的程序可以自行修改，配合金手指，还能运行自制软件，这些优势都是普通的游戏卡带不能比的，因此，烧录卡在日本大卖就不是什么新鲜事情了。

以前日本本土的游戏市场对于非法拷贝的游戏软件控制力度还是比较大的，在GBA时代，烧录卡还不是十分流行，但是DS的烧录卡完善之后，制作这类产品的厂家在国内这个最大的市场竞争日趋激烈，有的时候一个月就有几种新型号的烧录卡面世。当国内市场趋于饱和的时候，商家们自然会想到从海外这片更大的蛋糕上切下一大块来。因为烧录卡的成本低廉，在海外利润巨大，所以这些烧录卡这样一来就很容易地触犯到了正版厂商的固有利益。所以在这次起诉的厂家中，带头的是光荣、SE、KONAMI、CAPCOM这些软件商。任天堂虽然没有表现得特别高调，但是这些厂家一起联合采取法律行动，要说没有任天堂在背地里牵头，那是不可能的。毕竟这些年来任天堂对于盗版问题是最深恶痛绝的，尤其是自己主机卖的好的时候，盗版在很大程度上损害了软件的收益，无论是自社还是第三方，都不能对这样的威胁置之不理。在这种情况下，日本的正版商要维护自己的利益，就必须限制这类产品在自己本土的发展。



←烧录卡在日本的热卖引起了软件商的关注，被告也是注定的事情。

但是有一点要说明的是，这些烧录卡本身并不是为了运行盗版软件而存在的，但是烧录卡的流行使盗版软件泛滥，却是一个不争的事实。在这场盗版与反盗版的斗争中，双方都处于不对称的位置。一方拥有知识产权，一方拥有价格优势，在巨大的市场与森严的法律面前，这场战争会向什么样的方向发展，这是我们每一个人都想知道的答案。

纵观掌机业界风云变化

2008
7.16~7.31

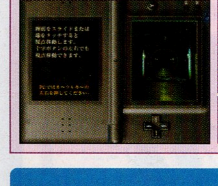
中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜TOP10



1 NEW 日版 勇者斗恶龙5 天空的新娘
●SQUARE ENIX●RPG
●2008.7.17
●人气指数：139307
过多的复刻，只会给DQ光荣的销量榜抹黑。

2 NEW 日版 合金弹头7
●SNK Playmore●ACT
●2008.7.17
●人气指数：80039
掌机版先行发售，街机版不打算出了么……



3 NEW 日版 无名的游戏
●SQUARE ENIX●AVG
●2008.7.3
●人气指数：69604
创意新颖的恐怖游戏，可惜受众不多。



4 日版 NEW 火影忍者疾风传 激斗！鸣人VS佐助
●TAKARA●ACT●2008.7.10●人气指数：65992
横向卷轴动作游戏，保留了援助设定。



5 日版 NEW 鬼太郎 妖怪大激战
NBGI●ACT●2008.7.10●人气指数：60671
动漫改编游戏，原作是动漫界常青树。



6 日版 NEW 寒蝉鸣泣之时 绊：第一卷·祟
Alchemist●AVG●2008.6.26●人气指数：51684
动画的第三季今年什么时候放映播出？



7 日版 NEW 大合奏乐团兄弟DX
任天堂●RAG●2008.6.26●人气指数：51368
目前曲目最多的音乐游戏，仍在更新。



8 日版 NEW 传说的斯塔菲 对决！黛儿海盗团
TOSE●ACT●2008.7.10●人气指数：51137
萌度不逊色于卡比的女性向动作游戏。



9 美版 NEW 超执刀2
ATLUS●AVG●2008.7.1●人气指数：48337
难度恰当，气氛塑造极为成功的佳作。



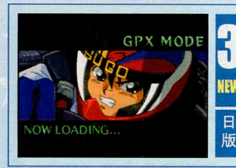


10 日版 NEW 家庭教师 超燃烧的未来
TAKARA●FTG●2008.7.24●人气指数：47105
周围没有一个认识的朋友看这部动画。

PSP双周游戏热门榜TOP10

1 NEW 日版 梦幻之星携带版
●SEGA●RPG
●2008.7.31
●人气指数：235235
瑕不掩瑜的试验性质作品，不妨一试。

2 NEW 日版 高达战争宇宙
●NBGI●ACT
●2008.7.17
●人气指数：219184
系统成熟的系列最新一作，推荐尝试。



3 NEW 日版 新世纪GPX高智能方程式赛车VS
●SUNRISE●RAC
●2008.7.10
●人气指数：184814
原作动画似乎在90年代末期很受欢迎。



4 日版 NEW 超级机器人大战A
●BANPRESTO●SLG●2008.6.19●人气指数:169015
有语音果然超热血，比GBA版赞一万倍。



5 美版 NEW 新纪幻想 圣魔之魂2 无限阵营
●Idea Factory●S·RPG●2006.9.26●人气指数:157262
IF社出品的游戏只要看人设就足够了。



6 日版 NEW 罪恶装备XX AC加强版
●Arc System Works●FTG●2008.7.24●人气指数:150878
街机最新版移植作，追加组队战模式。



7 日版 ↑ 公主联盟
●STING●S·RPG●2008.1.24●人气指数:136612
民间汉化版已于上月放出，素质不错。



8 港版 ↑ 战神 奥林匹斯之链
●SCE●ACT●2008.7.10●人气指数：127659
本作暴力又血腥，心智未熟者请远离。



9 美版 NEW 吉他天堂4 极限摇滚
●Aspyr●RAG●2008.7.15●人气指数：110215
最近对吉他很有爱，一直对摇滚无爱。





10 欧版 NEW 感染
●THQ●STG●2006.9.29●人气指数：103614
血腥程度细腻逼真的第3人称射击游戏。

可能是担心受到奥运会的影响，不少游戏都尽量选择在8月8号之前推出，于是7月中下旬掌机市场迎来了一个不小的高潮。日本国民RPG的DQ5首当其冲，迄今销量已顺利突破百万；PSP也不遑多让，《高达战争宇宙》的素质比前代更强，而其后发售的《梦幻之星携带版》也掀起了新一轮的联机狂潮。不过《节拍天国GOLD》居然未能进入榜单，在此向诸位同学强烈推荐。

哈哈，前两天发现了这本《PG》50期！回函卡还在里面。（？：哦哦。奇缘啊。）
男，14岁，北京市通州区梨园镇西小马庄43号。 北京 王兆龙 交友

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我。我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

开篇语

本期恰逢暑假软件发售高峰,DS方面可谓是大爆发,节奏天国和火纹都堪称神作,特别是前者给到俊叔极大的惊喜,PSP方面,又一款全民级的联线大作发售了,相比之下其它游戏缺乏看点。

扫雷全攻略之NDS篇

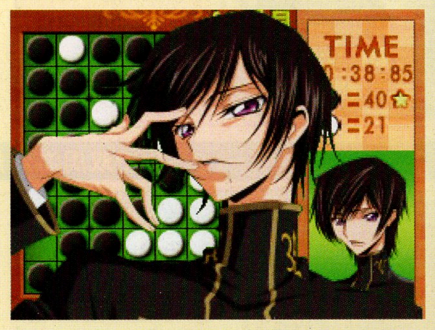
《节奏天国:黄金版》(编号2517)真乃神作啊,俊叔佩服的六体投地,画面的简陋程度和瓦里奥制造有的一拼,趣味性也是难分伯仲,典型的内涵游戏。虽然定位为音乐节奏游戏,和应援团又有很大的区别,非MV形式,玩法更接近于瓦里奥制造。最大的特色就是有些关卡闭上眼睛也能玩,关键是听准节奏瞬间出手(有点盲剑客的意思),神就神在这儿了。另外,本作的难度可不低,练过吉他自认有些节奏感的俊叔都难免被忽悠(汗),为了最高评价,努力练习吧。

很明显《心跳魔女神判2》(编号2524)是一款定位"邪恶"的游戏,宅男的春天,怪叔叔的礼物。画面可以说是一流水准了,场景和人设都不错,剧情也是天马行空,而且语音更是多到爆,怪不得ROM容量高达256M。本作的最大卖点就是可以摸MM(汗),什么萝莉哇御姐哇,满足某些人的嗜好(你们都看着我做什么),俊叔这把年纪还是欣赏东瀛爱情电影比较合适。最后,提醒大家本作可是17禁,小朋友不准玩,小心我告老师打你PP。

自打《盗贼皇女》(编号2525)在宣传期间,俊叔就称之为盗贼女王(众人语:皮痒了吧)。本作的开场动画是超一流的,主题歌非常劲爆,而且人设有点北欧女神的味道,关卡评价分金银铜三等级,是在向奥运致敬吗。不过,实际游戏画面就有点失水准了,剧情对话部分被粗糙的3D背景雷到,战斗部分更是差强人意,人物动作略显生硬,作为一款ARPG游戏也感觉非常勉强。

《雷缪奥尔的炼金术师》(编号2531)移植自PC同人经营类游戏,虽说是重新绘制,但仍难登大雅之堂,特别是下屏的实际游戏画面不敢恭维。上来就是直接开店做生意,让初玩者有些摸不着头脑,加上画面又不够吸引人,通常坚持不了5分钟就得关机。经营一家RPG世界的道具店是个挺好的创意,但制作水平有限,只能说遗憾了。

《风舞格斗》(编号2534)可以说是降魔灵符传的格斗版,同一个制作小组,而且收录了降魔的角色。作为一款刀剑格斗游戏,本作的画面风格接近于月华剑士,特别是场景设计很细腻,充分利用到上下屏的高度,值得一赞。不过手感方面有所欠缺,人物动作僵硬,很难说是正统型还是乱舞型,不伦不类,加上DS主机本来就不适合用来玩格斗游戏,本作的可玩性不高。



↑《反逆的鲁路修》游戏类型是迷你游戏+桌棋类,不知道是不是FANS们想要的。

光荣的历史战略双雄,俊叔更喜欢三国系列,毕竟武将和历史背景都如数家珍,代入感十足,不过信长系列自然也有它的特色和拥护群。这款《信长之野望DS2》(编号2535)是武将风云录的改良版,DS版本的特色就是充分利用双屏和触摸功能,上屏的过场插画非常精美,所有指令都支持触控,而且还针对DS屏幕不大的缺点加大了操作界面,就和使用PC鼠标一样方便,彻底解放左手。

DS风靡了这几年,居然是在没有火纹的情况下,实力令人汗颜,这款《火炎之纹章:新暗黑龙与光之剑》(编号2541)可真是久违了,虽然不能算正统续作,但由于是复刻自FC时代的作品,重制幅度之大几乎等于新作。START主标题的黑龙+城堡,再闪几下电,给人感觉非常的

恶魔城(汗)，背景音乐还是那么的令人感动(其实是听腻了)。最大的改变是人设风格好“假”，怪怪的，战斗画面的人物也同样够假，地图画面和GBA差不太多的水准，总的来说没有质的飞跃，缺乏惊喜。不过，这就是火纹，人死不能复生的火纹，怒到摔机不赔的火纹，即便如此还是要玩的火纹ORZ。

继初代移植DS之后，系列二代目《召唤之夜2》（编号2542）也相继登陆了，俊叔对本作的印象也只能说是一般般吧，中规中矩的作品，在DS同类游戏中算朴素的。画面方面没有什么可以炫耀的东西，而且完全没有语音一说，显得剧情部分特别的枯燥，好在有自动对话和加速的设定，闭眼跳过就完了，除此之外还是有些内涵的，小游戏也颇为有趣。不过本作的发售日貌似定的不是时候，同为战略角色扮演游戏居然和火纹掺和到一块，完全没有好果子吃，还是等汉化版出了再说吧。

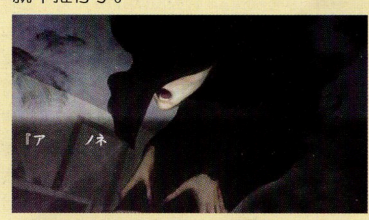
人气动画改编作《反逆的鲁路修R2》（编号2543），虽说只是一款迷你游戏合集，但在包装方面可一点都不含糊，人设自是不用说，迷死人（主要是小女生）的鲁路修，大量语音代入感十足，很大作。桌面部分是大富翁的形式，进入到迷你游戏环节，丰富程度令人满意，而且大部分都支持触摸，操作起来很方便。初玩者可能一开始搞不清楚状况会大败，好在本作还有单独的挑战模式，实乃消暑佳品。

作为一款另类教学游戏，《萌星：最萌东大英语课堂》(编号2548)的开场动画赞到鼻血狂喷，主题歌青春逼人，整个游戏都贯穿了一个“萌”字，连俊叔这把年纪都有点春心荡漾。剧情部分不亚于任何一款顶尖水平的文字AVG，一觉醒来居然发现身边躺着三大美女，她们不但精通英语教学而且擅长职业摔跤（晕），配音几乎做到了全程。教学部分给到玩家难度选择，英文向来不及格的俊叔无耻的选择了小学（汗）。

扫雷全攻略之PSP篇

《梦幻之星携带版》无疑是本期最受瞩目的超级大作，几乎可以肯定本作将继怪物猎人携带版之后成为PSP第二款大热门联机游戏。虽说多人RPG游戏的角色个性化设定已经不是新鲜事，但像梦幻之星如此细致的却从未有过，除了基本的脸型发型肤色之外，一个眉毛就有多达19种之多，各项指标细微的令人赞叹，说的不夸张，你想要一张麻子脸都可以做到，加上身高的设定，可以说在梦幻之星的世界里你很难找到和你长得一样的家伙。当然了，俊叔仅仅是说到了一个很小的方面，往大了说就没边了，必玩的游戏也用不着多废话，汉化工程已经启动了，诸位拭目以待吧。

除此之外，另一款值得关注的游戏就是《流行之神2携带版》了，这款恐怖推理AVG在PS2上就比较有名，托PSP强大机能的福，本作的移植度非常之高，影音效果俱佳。由真人演出的长篇开场很有白兔力，配乐部分无论是背景还是声效的水准都很高，即便是单独拿出来欣赏也值得推敲。惟独就是整个游戏气氛过于严肃，另外鉴于语言障碍，不出汉化版是没法玩的。接下来能搬上台面的游戏就不多了，应景奥运的《国际田径大赛》和两款PCE经典合集，还有制作水平一向很高但几乎没人玩的《劲爆美式橄榄球2009》，就不推荐了。

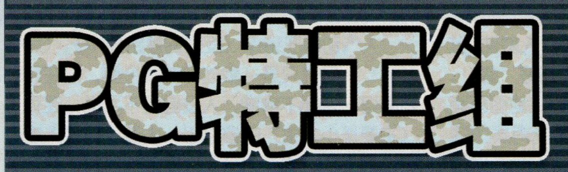


←《流行之神2》的恐怖气氛可以帮你防暑。

避雷针

DS雷区探明	
《雷缪奥尔的炼金术师》（编号：2531）	——理由：枯燥无味
《风舞格斗》（编号：2534）	——理由：动作生涩
《盗贼皇女》（编号：2525）	——理由：画面不好，手感不好
PSP雷区探明	
《劲爆美式橄榄球2009》（编号：1532）	——理由：受众面太小

本文内容只代表作者个人观点，与本刊言论立场无关。



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第8回 这次的话题 闭关修养了足足两个月，终于伤愈复出和大家见面了，必须感谢在此期间关心我的读者大人们，有你们力挺再大的伤痛也无法击倒俊叔。本期广州部分有比价格更值得看的内容，不妨关注一下。

南昌地区市场动态

说实话，与世隔绝了这么久忽然发现很多价格看不懂，有些东西跟股票一样从白菜价掉到豆渣价了，正所谓没有最低只有更低，令人不得不思索成本价到底是多少。这么一算，以前天价的时候不是赚翻了，同学们知道了吧，厂家才是最黑暗的，以后要骂就骂工厂吧。时间进入到奥运期间，有些行业确实受了一些影响，出来玩的人比以前少了，大家都蹲在家里给中国队呐喊助威，包括俊叔也在关注奥运，其实在写本期专栏的时候都有些心不在焉。坦白说这段时间明显感觉生意很淡，总结一句就是：奥运当道一切靠边。

近期PSP2000的行情一直都在波动，但幅度始终控制在50元以内。前段时间最低零售价低至1300元，这个价位可以说是平了历史最低记录，上一次还要追溯到2000型主机上市之初未破解的时候。然后又一次明显的反弹，接着就是小幅度的不断调整，截止到发稿日PSP2000的零售价停留在1350元左右。当然，以上说的是黑白银三色的价格，彩色机还要贵上二三十块的样子，大红色主机已经不稀奇了，渐渐放下高贵的身价，现在仅仅只比普通色贵100元而已，也可以说是历史最低价了，彻底降到持平也不是没可能的事，时间问题。古铜色市面上价格不到1500元，新上市的深蓝色主机则暂时没有见到，其实进价和古铜色是很接近的，只不过南昌这地方动作要稍微慢一点。DS方面，很长时间没怎么卖过主机了，烧录卡倒是稍微有点需求量，主要是价格都平民化了。

广州地区市场动态

早在奥运开幕前夕，广州方面的水货商就在散布消息，声称奥运期间私货入关异常困难，货源受阻将导致国内批价直线上升。就在当时不但是PSP，就连Wii及原装配件和PS3都有不同程度的涨价，为了避免无货可出的尴尬局面，不少卖店选择了提前屯货。实际上在奥运期间PSP不但没有继续再涨，反倒是小降了一些，而且生意也不如想象中好，搞的大家都有点抓耳挠腮。这是其一，其二是日前广州批发商传来声明说R4工厂已经停产，有关真R4卡的退换货业务一律不受理。这一免责声明又一次肯定了真R4退出烧录市场的事实，不过据我所知有些批发商手中还有小部分真英文版，批价低到离谱，估计也是在力求清仓脱身吧，迄今为止R4这个牌子已经被搞臭，各种各样的假卡多如牛毛。

接下来向大家汇报一下关于翻新机壳的消息，记得以前有位读者反映当地卖店有大量罕见限定NDSL主机，其实这也不奇怪，已经存在的限定版机壳品种分别是：纯黑马里奥ABC三款、白色马里奥、吉他英雄、口袋妖怪、胜利十一人、比卡丘、赛尔达、任天狗、黑白混搭、中国龙（请特别注意）等等，这种限定版的机壳价格不菲，导致卖店翻新成本大增，所以最



终出售价并不便宜，导致玩家产生是真货的错觉。PSP方面，1000型翻新技术就不提了，说烂了的秘密，现如今厂家主攻产品是2000型主机，并且已经获得了极大的成功。2000型全套机壳已经正式向卖店出货，而且囊括了几乎市面上所有的颜色款，包括战神、怪物猎人2G、红色奥运、辛普森、基连野望等等主流限定版主机，分A、B货品质不同价格也有差异，最终卖店的翻新成本不低。并且只要愿意订货，即便是原装机壳也不在话下，包括刚出的深蓝色都可以弄得到。以上是本期广州方面的情报，诸位心里有底就行，为了节约版面俊叔就不再加以评论了。

交友 四川 王雨奇 编辑部真的一封我的信都没收到么？请一定回答！（？：那你要找翔武……）
男，17岁，四川省成都市洛阳路211号源三单元6号，QQ：951313783

上海地区市场动态

上海方面PSP2000型主机截止到发稿日，非限定版包括黑白银蓝紫绿的六色统一在1400元左右，惟独粉红色依然要高出50元，这样的现象已经持续了至少半年时间，令人费解。古铜色的报价是1580元，新上市的深蓝色主机是1600元，炒的比较离谱，战神限定版定价大概在1730元左右。近日，记忆棒已经从白菜价贬值为豆渣价了，上海市场的报价向来都是全国最高的，有的卖店都开出了130元的平价，难得。另外，8G原装记忆棒也渐渐开始平民化了，其中sandick原棒零售价在430元左右，性价比非常之高，值得考虑。而曾经风靡一时的TF伪卡已经彻底丧失了竞争力，虽然近期的价格也有调整，但始终在市场边缘徘徊。

DS方面在长达两个月的时间里都没有丝毫的变化，行货主机依然是全色1100元的零售价，据我所知这也是全国最高价了，早在六月份iDSL就下调过一次出价，只不过上海方面始终没有响应。另外，吉他英雄同捆限定版主机也出现在市面上，这款只有原装控制器才能体会到真谛的同捆机颇具实用价值，卖店售价1650元左右。烧录卡方面杂七杂八的牌子多如牛毛，假冒R4充实市场，TT近日有缺货迹象，AK2和EZ5供货充足价格低廉，老牌M3犹如身处世外，价格雷打不动，几乎无人问津。



北京地区市场动态

北京市场的PSP2000行情和上海相仿，普通色系都是开价1400元左右，粉红色则要偏贵几十块，部分卖店有帖膜等小礼品赠送。古铜色主机个别卖店甚至开出了1470元的超平价格，坦白说这个报价的利润已经很低了，特别是在北京这样的大城市，新出的深蓝色主机定价1450元更是有些促销的味道。限定主机方面，怪物猎人2G报价2550元，当然，以上说的都是部分卖店的详细报价，并不代表整个市场。记忆棒方面，4G组棒最低报价120元，已经渣到离谱了，8G组棒报价230元，也算是再创历史新低，估计16G组棒离我们不远了吧。

iDSL依然是维持着两个月前的1050元零售价不变，近期推出了一款蓝黑混搭新色，而且加量不加价的优良传统依旧在延续，蓝黑色的价格和已经上市的几款颜色持平，神游的厚道作风每次都值得赞一个，行货Wii的期待度暴增。烧录卡方面是两个月前就开始打价格战了，到现在几乎每个牌子都有动作，部分卖店还有真R4英文版出售，价格是125元，忠实粉丝不妨考虑，不过同时也要做好没有保修的心理准备。TF方面，和两个月前相比也没多大的变化，1G45元、2G70元似乎是冰封了。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP2000(黑白银):1350	PSP2000(六色):1300	PSP2000(六色):1400	PSP2000(六色):1400
PSP2000(蓝紫绿):1380	PSP2000(粉红):1350	PSP2000(粉红):1450	PSP2000(粉红):1450
PSP2000(粉红):1400	PSP2000(大红):1400	PSP2000(大红):1500	PSP2000(大红):1480
PSP2000(大红):1450	PSP2000(古铜):1430	PSP2000(古铜):1580	PSP2000(古铜):1470
PSP2000(古铜):1490	PSP2000(深蓝):1430	PSP2000(深蓝):1600	PSP2000(深蓝):1450
4G红棒:120	4G红棒:120	4G红棒:130	4G红棒:120
8G组棒:220	8G组棒:220	8G组棒:240	8G组棒:230

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
iDSL:1060	iDSL:1040	iDSL:1100	iDSL:1050
R4:130	R4:130	R4:140	R4:125
AK2:155	AK2:150	AK2:160	AK2:155
日产TF1G:45	日产TF1G:45	日产TF1G:50	日产TF1G:45
日产TF2G:75	日产TF2G:75	日产TF2G:80	日产TF2G:70

FFX的捷库托与提达



“Dissidia”本意是纷争，但在拉丁语或是希腊语中含有“异说”之意。《FF》、《FFX》、《FFIX》等历代《最终幻想》中的人气角色都将会在《纷争》中登场,这正是难得一见的“异说”。

↑表情严肃的捷库托对提达说“很像某人”，大家肯定也非常关注，这个某人指的是谁呢？指的是提达像某人吗？

在《FFX》中虽然深爱自己的二子，但是放荡不羁的性格却成为了二人之间的阻隔。在《纷争》中捷库托是被混沌之神卡欧斯所控制的角色。

↑帅气的捷库托大喊：无限的可能。“无限的可能性”是《FFX》中使用究极召唤时的关键词之一。在本作中有着大量这种熟悉的内容存在。

异世界舞台发生激斗

《最终幻想》系列的登场人物即将汇集一堂，展开一场空前绝后的大会战！无论正派还是反派，无论是你喜欢的还是不喜欢的，历代《最终幻想》里的人气角色都会在《最终幻想 纷争》中一显身手。除此以外我们还将为您带来对《最终幻想 纷争》主创人员的大访谈！不要移开你的眼睛！

→捷库托突然向提达发动攻击，看来要想知道为何只能等游戏发售了。

PSP 最终幻想 纷争

ACT ●SQNARE · ENIX●2008年预定 ●1-2人/价格未定●容量未定





↑→《FFX》中的经典对决场面，本作中会有怎样的剧情等待着大家呢？

PLAY BACK

天野先生的原画和经典作品再临

本作中的游戏角色都是由野村先生设计，天野嘉孝先生制作绘画。《FFX》中的人物也是同样，但是没有野村先生的设计，也就不会有天野先生的原画。



↑天野先生的原画人物的左手在游戏中得到了忠实的再现。

↓→《FFX》的经典剧情，无论看多少次都会有人落泪，不愧是系列人气最高的作品。



Tidus 提达

《FFX》的主人公，与召唤师尤娜等一起战斗。《纷争》中不同作品的角色将会见面，为了消除年龄差距带来的不适感，提达看起来要比《FFX》中年轻一些。

新作速报

各位主角的故事



接下来将带给玩家游戏中的各种战斗技巧的介绍，除了基本的攻击系统外，还有各种辅助技、必杀技以及变身系统，绝对不容错过哦！

发动技能提高攻击力！



↑捷库托打出强力的一击，利用辅助技大幅提升攻击力，还有可以攻击敌人的辅助技哦！

→技能的性能多种多样，既有近距离战斗的技能，也有远距离投掷道具的技能。

抓住敌人的弱点猛攻！

辅助技

按○键抢夺对手的“博雷布”，用辅助技将博雷布变成战斗必须的定石，以提升自己的各种能力。



←用巨球攻击对手是捷库托的得意技，但是提达不同，使用的是巨大陨石！真是太爽快了！

那些怀念的技能在本作中复活了！

HP攻击



按□键发动减少对方体力的HP攻击技，技能威力根据玩家的博雷布值而发生变化，博雷布值高自然威力也就强。



↑→上图是提达的HP攻击技能其中之一，《FFX》中的部分技能也会再度出现。

制作团队珍贵访谈



——《纷争》的战斗系统看起来好像与一般的格斗游戏有所不同？

高桥光则（以下高桥）：是的。《纷争》虽然是格斗类型的作品，但是其中含有升级要素，也就是说，在《纷争》中会出现“各种不同等级间的对战”。级别越高能力越强，上限为100级。但是级别差越大能力差别也就越大，低级别的角色面对高级别的角色时会很吃力，所以为了让低级别的角色也能逆转取胜，我们设置了“勇士”系统。

——不过级别差也是有大小之分的，比如差1级和差10级。这种不同的级别数差也会造成状况的变化对吧。

高桥：是的，攻略方法会发生变化。每一名角色都拥有不同的技能，级别提升后技能也会增加，所以即便是同一个对手，1级和20级的作战方式也会不同。

——也就是说是完全不同的两个角色对吧。

高桥：是的，除此之外我们还加入了“思考”系统，对由CUP所操作的角色导入了“假想玩家”这个概念，也就是即便同一级别的同一个敌方角色在行动上也会有很大变化，不会让玩家进入一个模式化的游戏环境，无论玩多少次都会有新鲜感。

野村哲也（以下野村）：玩家想要收集一名角色就要花费一定时间，如果想收集全所有角色就需要相当的游戏时间，而且丝毫不会感到枯燥。

——角色的体力采用了格斗游戏中常见的血槽设定，不过在血槽的一边有红色的圆形图标，这是什么？

高桥：这是很重要的东西，是个秘密(笑)。它与《FF》系列中最不可缺少的东西有着紧密的联系。

——是一项重要的系统设定吧？

高桥：是的，非常重要。在装备它与不装备的两种条件下，战斗局面会有很大的差别。在系统默认情况下是处于“装备中”的状态。

由纷争将他们串联起来

回转技

本作中有很多攻击动作都会利用上地形的优势，旋转攻击就是其中之一，沿着斜面下滑压制住你的对手。



↑用旋转攻击接近敌人，将对手逼入角落，释放方法非常简单，只要按△键即可以成功发动。

必杀技

游戏人物的必杀技各具特色，满足条件画面就会出现按键提示，顺利按完就能成功发动必杀技。

变身

捷库托究级召唤的形态！



消费EX进行变身也是招牌必杀之一，变身中体力会恢复，必杀技的威力会上升。







↓→阿尔提米西亚变身后的形态，长满羽毛的双翅，锋利的双爪，背后还会伸出疑似触手的东东。



用超炫必杀技干掉敌人！



←↑和《FFX》中的OverDrive技相同，只要配合好时机点击就能提升必杀技的威力。一口气消灭掉敌人吧！

新作速报

——本作中是否有类似RPG作品的要素呢？游戏好像是在剧情与战斗相交互的过程中发展的……

野村：稍稍有些变化。本作中并没有RPG类型作品中的空旷场地，不过我们加入了对战型动作游戏中的成长要素。

——除了主人公等人和最终BOSS以外，有没有隐藏角色？

野村：每一个角色都有大量的动作，制作起来要花费很大的时间，作业量大大超出了我们的预计，所以登场的角色人数我们预计设定在20个左右。不过我们也准备了一些惊喜，比如每一个角色都有增加能力的“EX模式”，此外还有能够变身的角色。

荒川：单纯从外貌来说的话，每一个角色都至少有两个版本，最多的有四个。

——现在开发工作进行得如何？

野村：顺利进行中。《纷争》可以说是为年轻的创作人员创造一个机会，毕竟他们都是玩着《FF》长大的。虽然这次的《FF》不是系列一贯的RPG，但是能够将《FF》的类型进行扩展也是一件非常好的事，当然年轻人们开发起来也会比较辛苦（笑）。不过他们的热情超出了我的想象，这种热情使得《纷争》的乐趣不断提升。

——发售时间决定了吗？是不是要赶在一个特殊的时机发售？

野村：我们会在一个对所有玩家都方便的时机发售，虽然《纷争》是在《FF》20周年纪念的时候发表的作品，但是我们会尽快让早已开始等待《纷争》的玩家玩上本作的。



战斗系统监督 高桥光则

负责战斗的开发工作，曾经制作过《王国之心》及续作战斗。



总监督 荒川 健

负责整体开发工作。曾经参与过《美妙世界》的开发工作。



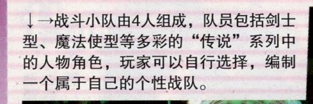
创意监督 野村哲也

负责人设以及插画工作，并协助《纷争》的其他开发项目。

游戏角色多达50人

《世界传说 光明神话》的续作报道来了!游戏角色多达50人,各位玩家是否已经迫不及待了?

↓→战斗小队由4人组成，队员包括剑士型、魔法使型等多彩的“传说”系列中的人物角色，玩家可以自行选择，编制一个属于自己的个性战队。





→主人公的编辑界面,人物的表现力大幅提高,自行设定人物外形的各部分进行组合,制作出不输给传说角色的人物吧!

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 2

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 2

成为个性化游戏角色

加努努·伊尔哈特 Kanonno Earhart

声:伊藤香奈慧

年龄:15岁
身高:158厘米
体重:44公斤

自由自在设计人物形象

PSP 世界传说 光明神话2

RPG ●NBGI●2008年冬季 ●1人/价格未定●容量未定

传说系列中登场的人物们将站在同一战场上，编写一部梦一般的RPG《世界传说 光明神话》，作为该作的续篇，本作中登场的人物增加至50人！其中包括前作中没有参战的人物角色，玩家可以根据个人爱好只收集各传说故事中的主人公，也可以只收集女性角色，自由地选择队员编成战队。本次新作速报将会向大家介绍部分登场人物，还有游戏画面和系统介绍。除了各位玩家熟悉的职业外，还有新的迷之职业将会登场，各位玩家已经等不及了吧，打败更强大的对手，寻找更强大的队友，踏上全新的冒险旅途吧！

只有本作才有的个性化游戏人物







在邦尔提亚号的行会活跃的少女，可爱开朗的外貌，也有做事轻浮的一面，对世界的未来抱有憧憬。与前作中登场的加努努有几分相似，但名字又不一样，她俩到底是什么关系呢？

剧情 从天而降的主人公！

故事的舞台是使用被称为玛纳的能源的世界古拉尼德，在很久很久以前，人们为了抢夺玛纳而引发了世界大战。在那场战乱中，各地都流传着一个名为迪森达的勇者会平息这场战争，就这样，这个传说世代流传了下来。直到有一天，加努努正在古拉尼德的邦尔提亚号忙碌着，主人公突然从天而降，虽然平安无事但由于冲击失去了记忆。什么也想不起来的主人公开始在邦尔提亚号打工……



邦尔提亚号

←《世界传说 光明神话》中登场的飞船,这次会加入何种新机能呢?

问答 吉林 曹洋

我DSL右键塌陷，不拆机的话如何补救？（不拆？那只能将就轻点按了）

男，18岁，吉林省通化市第一中学三（十），QQ：460524490

新规参战的31人中7人简略资料

本作中参战角色增加了31人，接下来介绍一下其中的7人。31名新规参战角色加上前作中的19人，总参战人数达到50人之多，在同类游戏中并不多见，但游戏品质依然不会降低。

凯乌斯·库尔兹
声:高城元气
出演作品 暴风传说

斯巴达·贝鲁福尔玛
声：小枝佑二
出演作品 纯真传说

贝吉·硫谷贝尔
声：桧山修之
出演作品 复活传说

凯·赛西鲁
声：松本保典
出演作品 深渊传说

库雷斯·阿尔贝音
声：草尾毅
出演作品 幻想传说

铺雷瑟亚·空巴提尔
声：桑岛法子
出演作品 神乐传说

尤里·罗威尔
声：岛海浩辅

和传说人物一起冒险

新作速报

玩家可以自由设计游戏人物外形

关于玩家可对主人公外形的设定部分得到了大幅度增加，除了发行、眼睛、嘴以外还有更多可以设定的部分，就连声音类型都变得更加丰富，可以制作出个性的人物。



←从肤色到眼睛的类型，可以搭配的组合数以千记。



自由设定瞳孔颜色体现个性

↑→头发、眼睛、嘴巴、皮肤都可以选择颜色，还有大量声纹，你会选择什么样的声音类型呢？

乘坐邦尔提亚号古拉尼德大冒险

乘坐主人公打工的邦尔提亚号可以前往各种各样的场所展开冒险，去指挥室接受船长的依赖，和伙伴踏上探险的旅途，经过磨练后最终成为厉害的冒险家，还有无尽的珍宝等待着各位。

→只要在地图上选择就会乘坐邦尔提亚号瞬间飞到那里，期待着新的冒险带来的新的相遇。



追加谜之新职业还有其他秘密!?

通过经验的累积可以从基本职业转职为上级职业，貌似本作中还追加了全新职业。

↑洽特是海贼的后裔，乘坐先祖遗留下来的邦尔提亚号，成为海贼在世界上活动。



秘奥义也得到提升 战斗画面更加激烈

←↑战斗中秘奥义威力得到大幅提升，采用插入人物面部特写的手法来表现秘奥义。威力强大的秘奥义可以在瞬间将敌人击飞。

上海寄到北京平信要多少邮资的？（要一块四，你欠资40分哦。）
男，16岁，上海市虹口区四平路311号甲座2305室，E-MAIL：hanyl@163.com 上海 韩以律 问答

シドとチョコボの不思議なダンジョン
時忘れの迷宮DS+

加入了全新的敌人和地图的冒险RPG《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》终于登陆了DS平台！并不是简单的移植，加入了很多新元素，确实是一部诚意之作，各位玩家已经等不及了吧，本刊将给各位带来冲击的新作介绍！

和陆行鸟一起踏入全新的迷宫

以《最终幻想》（以下简称《FF》）中的大人气卡通角色陆行鸟为主人公的RPG游戏《陆行鸟的不可思议迷宫》，于去年12月登陆了Wii平台，这个秋天将会移植NDS平台！让各位玩家兴奋的是，加入了更多新剧情和新要素。上面的插图是忘却时间的街道的象征物时钟塔，在这梦幻的街道里到底会发生什么事情呢？

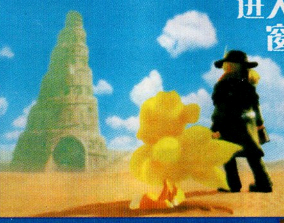
↑实际游戏画面中的钟楼。钟楼上有一个貌似巫女的人影，听见钟声就会失去记忆，到底跟她有什么关系呢？

NDS	希德和陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+
RPG	●Square Enix●2008年秋季 ●1人/价格未定●容量未知

游戏开场动画大公开

开场动画中讲述了身为宝藏猎人的希德和陆行鸟在忘却时光的街道中迷路了，以下为开场动画截图。





↑希德和陆行鸟在旅途中发现了一个酷似古塔的建筑，到底里面有什么东西？

进入房间的光线唤醒希德 窗外是何种美丽风景？





游戏画面揭秘！陆行鸟形象曝光！



→传达钟声的危害的白魔道士希罗玛。大量Wii版角色登陆本作！

忘却时间的街道的钟声会夺走居民的记忆，希德和陆行鸟为找回遗失的记忆而踏入迷宫。本作与Wii版不同，除了陆行鸟还可以控制希德探索迷宫。



↑在购物街进行冒险前的准备是很重要的。

迷宫的尽头，是怪物还是奖励呢？

←攻击怪物的希德，使用的何种武器？

CHECK 双屏使战斗更易上手

在迷宫中冒险时，下屏幕是迷宫，上屏幕是资料和战斗信息，充分利用了NDS的双屏机能，对自己和战斗的状态一目了然，这样的亲切设计使得游戏非常容易上手。



↑→上屏资料中显示控制的角色和下一级所需经验等，还可以切换确认现实时间和其他情报。

用你的投票来决定游戏中登场的各种职业

本作的一大特点就是可以更换陆行鸟的职业，对应状况的不同，使用各种不同的特技来解决游戏中的谜题。本作将会从Wii版中的各种职业中选择10种继承下来，而决定哪种职业会留下来哪种职业会删除完全由各位玩家的投票来决定，只要登陆游戏的官方网站就可以参与投票了。



机工士 《FF》系列作品中几度登场的职业机工士，使用铳从远距离进行攻击，千万不要让敌人接近。



召唤士 Wii版中使用魔石可以呼唤出召唤兽的召唤士，如果成为召唤士就可以自由召唤助手了吧？

赤魔道士 依然是《FF》系列中熟悉的职业，不仅可以使用白魔法和黑魔法，还会剑术，算是万能职业了吧？





英雄X 加入了前作中救助过陆行鸟的蒙面鸟英雄X！到底会使用何种技能呢，真让人期待啊！



吟游诗人 通过唱歌使用各种辅助技能，灵活运用对冒险有很大帮助。装备的武器应该就是乐器吧？

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！

偶像大师 SP

机种 PSP
类型 SLG

●BANDAINAMCO ●2008年冬●1-2人/价格未定●日版

THE iDOLM@STER アイドルマスター



日前，BANDAINAMCO宣布，在街机和360平台上大受好评的《偶像大师》系列即将登陆PSP平台了。《偶像大师》系列的游戏内容是扮演一位明星经纪人，在9名具有明星潜质的少女中挑选一人进行各种各样艺能和社交培训，目的是培养少女成为超级偶像明星。PSP版本将会同期推出三个版本，分别是《完美之日》、《倾慕之月》和《巡游之星》，每个版本可以选择的女孩不同。游戏是从与女孩的偶遇开始的，玩家作为新人经纪人，在培养少女的同时自己也会逐步提升，直至成为王牌经纪人（IDOLM MASTER）。玩家的选择和言行会潜移默化地影响少女，少女最后的成就很大程度上也是玩家处事水平的体现。



↑要在平时逐步地教导少女为人处世的方法。



↓她会牢记你的教诲，可不要教坏她！





→看到自己培养的少女逐渐成为舞台上闪耀的明星偶像，相信每一个玩家都会深感欣慰。

激萌少女团体闪亮登场PSP！



在XBOX360上成功的系列，最大的卖点是玩家与少女之间默契和感情的培养。将自己培养的少女与其他玩家进行通信交流，让玩家们培养的明星同台表演也是游戏重要的卖点之一。作为家用主机，玩家可以通过xbox live进行沟通，本作在PSP这个掌机平台上又会以怎样的方式体现这些卖点，使得玩家可以向别人展示自己的成果呢？让我们拭目以待吧。

问答 天津 崔铎 求《高达战争宇宙》的全EX密码。（？：本期秘技里有写）
男，16岁，天津市河西区利民道鹤望里47-505，QQ：779234491

你的勇者

机种 NDS
类型 RPG

●SNKPLAYMORE ●2008年10月23日●1人/5040日元●日版

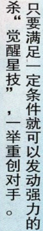
キミの勇者
KIMINO YUSHA

每天半小时的大冒险?

以制作格斗游戏和美少女游戏的SNK PLAYMORE近日一反常态地在NDS上推出了这款以"轻松游戏"为卖点的RPG。本作的特点是剧情轻松，系统简单容易上手，即使是新手也可以轻松游戏，而大量的分支剧情和支线任务也可以满足RPG迷们的胃口。预定本作还可以得到以原画和世界观设定为主要内容的特典《星刻之书》。







←只要满足一定条件就可以发动强力的必杀"觉醒星技"，一举重创对手。





←战斗画面依然是一目了然的RPG形式，初学者也可以简单上手。



萌雀

机种 PSP
类型 TAB

●HUDSON ●2008年10月23日●1-4人/5040日元●日版

又一款麻将游戏登陆PSP平台啦。作为一款麻将游戏，卖点无外乎是各种风格的美少女，或者是豪快热血，能够一发扭转战局的各种"必杀技"。如果把这两种卖点结合起来又如何呢？相信不少人都有这样的设想。显然，本作制作人也不例外。





↑为本作代言并担任角色配音的是著名少女偶像团体"AKB48"，订购限定版更能得到珍贵特典哦。

究极的"萌"之麻雀!其名为,萌雀!



←游戏中也有类似AVG的部分以推动剧情进展。







←不同的美少女角色拥有不同的"必杀技"哦。

本作可谓直奔重点，牢牢抓住了这两大要素，以各种身怀绝技的"萌"之美少女作为特色，出场的十六名美少女角色皆为全程语音出演，类型也涵盖女仆、魔法少女、歌特loli等，相信能满足各类玩家的需要。不知冠以"萌雀"之名的本作，能够展现怎样的"萌"呢？

零 超兄贵

机种 PSP
类型 STG

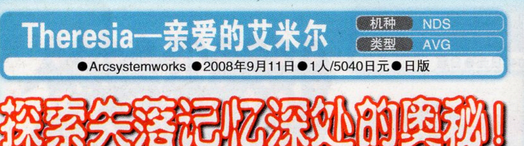
●GungHo Works ●2009年初●1-2人/6090日元●日版

↓除了两名元祖兄贵萨姆逊和阿顿，本作还有两名可以选用的原创角色。其中居然还有一名引人注目的筋肉姊贵？！

沉寂许久的《超兄贵》居然要出全新作品了?是的!充满“汉之魅力”的搞笑风射击游戏《超兄贵》系列明年将要在PSP上推出一款原创作品。元祖兄贵萨姆逊和阿顿也将回归。赶快操纵主角穿插在弹幕间，以“筋肉BEAM”来展现自己的“阳刚”之美吧（笑）。

元祖超兄贵爆裂回归!

↓号称“汉之证明”的必杀技“筋肉光波”健在！不过怎么好像是敌人击出的。



↑系列最大的特征就是搞笑的风格。控制筋肉猛男射击，只是听着就很好笑啊。

Theresia—亲爱的艾米尔

机种 NDS
类型 AVG

●Arcsystemworks ●2008年9月11日●1人/5040日元●日版

探索失落记忆深处的奥秘!

今夏果然流行恐怖题材。继《无名游戏》之后，又一款手机平台恐怖游戏大作移植NDS。在这款名叫Theresia的游戏中，玩家要扮演的是一名失去记忆的少女，目的是要逃出禁锢自己的迷宫，而一路上遍布着致命的陷阱，一旦被捕获，“便会付出血肉的代价”（游戏官方介绍语）。究竟主角失落的记忆深处封印着怎样的秘密呢?神秘的女子EMILE又是何许人也?一切真相都要玩家去揭开。顺便，本作的推荐年龄是15岁以上，看来游戏中会有一些恐怖猎奇的内容存在了。（？？：其实为啥我想起了Demonophobia……）



←界面很像早期的AVG，风格也和巫术有几分相仿。

←面对重重机关，要慎重而迅速地行动方能脱险。

←主角失落的记忆有时将成为解决陷阱的关键。

交友 天津 张天鹏 不管你是谁，请告诉我菜团、宫本都活着吗？（都奋斗在电软和IPSP的战线上咧）
男，15岁，天津市津南区咸水沽镇秦庄子，300350

仙境传说DS

机种 NDS
类型 ARPG

●Gunghoworks●2008年12月18日●1-3人/6090日元●日版

ラグナロクオンラインDS



→传统2D立绘风格健在，发动必杀时会有特写画面。

让大家有着无数美好回忆的《RO》将要在年底登上NDS平台啦。转生在NDS平台上的本作仍然保留了卡通2D绘画、人物的培养与转职等要素，还加入了新职业“黑骑士”和“巫医”。脱离了网游的模式，本作被官方定义为“party action”，想来联机协同作战仍然会是游戏的一大卖点。在网游版中著名的任务“蜃气楼之塔”也被收入了游戏，新老玩家大可体验或重温一下名作的魅力。







←即使在掌机上，与同伴的交流仍是重要内容之一。

啪嗒砰2

机种 PSP
类型 ACT

●SE●2008年冬●1-4人/5040日元●日版







↑巨大鸵鸟BOSS登场！己方部队受到重创。



←位于前线的蓝色特殊单位就是新的要素“英雄单位”！

大受好评的创意游戏《啪嗒砰2》续作确定！预计年冬发售的本作比前作追加了许多全新要素，包括特殊的任务类型（如躲避怪物追捕，将卵运回村子），新的敌人（如图中的鸵鸟和大象）以及新的兵种（如骑着鸟的飞行兵种），还有全新要素“英雄单位”！大家都有些等不及了呢，冬天快来吧！

太鼓之神再临PSP!



→猛犸象也是本次新加敌人，不过我方也有了新的飞行单位登场！胜负如何还未可知。



←躲避袭击将卵抢运回村庄，这是本次追加的任务类型。

新闻中心

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

新增高达ZZ和逆袭的夏亚

高达战争宇宙



PSP/NBGI
2008年7月17日/ACT/1-4人

MMV这一次又把我雷到了

盗贼皇女

ククリ
お日様さん
こんにちはですのよ！
風さんが気持ちいいのですよ！

NDS/MMV
2008年7月31日/A・RPG/1~2人

本期新发现 使用金手指玩DQ5被一狼鄙视了。从此之后决定玩DQ绝对不修改。

猴子

貌似新人一狼这期开始有形象了，请大家多支持支持它吧。

高达战争宇宙

近期PSP上又一部优秀的高达题材的游戏。自从2007年10月发售《高达战争编年史》之后，本作作为PSP上《高达战争》系列第四部作品登场。这一代继承了《高达战争编年史》的战斗系统，并且加入大量全新的机体，目前是《高达战争》系列登场机体最多的游戏。喜欢高达系列的玩家一定不要错过这个游戏。

盗贼皇女

这个游戏刚公布的时候，很多人风传这是《皇帝财宝》的制作公司TREASURE开发的作品，可惜事实并非如此，制作这个游戏的是制作《牧场物语》的MMV。虽然这个游戏乍一看确实是接近《皇帝财宝》的45度斜视视角，但是游戏玩起来感觉也不同。整个游戏很考验玩家的脑力，**可以看作是益智游戏的一个变种。**



本期新发现 三国志大战天真是吃时间的游戏啊，有人联机的话一定会更好玩的。

八房

玩了GBU，越来越期待十月份发售的太空堡垒PSP了。

高达战争宇宙

系统成熟的系列第四作。加上新剧本，UC系的主线剧情悉数到齐，如果玩家了解剧情的话一定会非常投入。**机体数量和武器性能比起前作都有不小改变，新引入的系统也使战略性得到了提升。**游戏本身手感极佳，音乐也很赞，无论是不是高达迷都要玩一下。只是不知下一作还能怎样做呢？

盗贼皇女

号称要继承《皇帝财宝》辉煌的本作，略微有些让人失望了。**游戏的流程比起ARPG来，更多地偏向《mario对大金刚》一样的解谜，过程也略显单调，**剧情的存在感略薄弱。不能说不好玩，但总有些索然无味的感觉。总的来说，本作最大的缺点就是，缺乏能够调动玩家积极性的东西。



本期新发现 奥运期间出租司机都统一制服，规矩了很多。

库巴

这周玩了很多游戏，脑袋晕晕的，还是多看看奥运会吧。

高达战争宇宙

游戏画面虽然有少许锯齿不过已经非常精致了，操作手感也不错，再加上逼真的音效，临场感很强，不愧是进入黄金殿堂的作品。本人对高达史了解不多，不过依然被游戏吸引住了，不知不觉就打了好几关，决定暂不删除，闲暇时拿出来玩一玩。**收录的关卡非常庞大，确实是一部诚意之作，值得一试。**

盗贼皇女

游戏中打怪物需要先灭掉一种怪物拿到灭另一种怪物的宝剑，才能去打下一种怪物，最终得到钥匙过关，比较渣的一部游戏，不知道是怎么设计的，加入的这种特定武器消灭特定怪物的新系统感觉像是在玩一个益智游戏。**玩惯传统RPG游戏的人就不要尝试此游戏了，好奇的玩家可以试试看，开发智力。**

出货破50万，销量约七成

梦幻之星携带版



PSP/SEGA
2008年7月31日/RPG/1-4人

梦幻之星系列从单机RPG发展进化到网络游戏，经历了许多变化，**但是游戏的科幻色彩与强调多人协作的要素是没有变的**。SEGA曾经说过这个游戏如果销量达到一定水平就会出续作，现在看来续作应该已经在开发中了(笑)。不过本作与《怪物猎人》相比，还有很大的提升空间，不过RPG网游与动作网游本来就有差别。

处处充满试验迹象的作品。将本是网游的作品移植PSP，本作的缩水度偏高。**游戏卖点是团队协作，丰富的武器和换装系统，但职业略少，有些不平衡；战斗看似很眩，其实比较单调；联机时的LAG是最大的败笔所在**。不过总体来说这些缺点都是些细节问题，希望下一作有更好表现。

刷子游戏,玩得就是刷武器,联机时会有少许延迟。除了刷武器另一卖点是人物服饰，游戏中可以打出各种有趣的衣服，包括泳装，不过没有任何属性加成，仅仅是好看，给自己的人物穿上联机时能增加不少乐趣。大部分BOSS都使用同一个模型，打倒BOSS远没有玩MH那么有成就感，时间长了恐怕会腻。

以街机版第3作为基础移植

三国志大战·天



NDS/SEGA
2008年8月7日/SLG/1-2人

三国志大战系列出到2代啦！不过这一代的游戏方式相比前作发生了改变。本作的系统与街机版的《三国志大战3》相同，玩家们在DS上好好练习之后就可以上街机跟人对切--不过国内玩家就没这么好运了。**不过街机版的《三国志大战》是个超级烧钱的无底洞，**国内玩家玩不到，倒是可以省下不少银子来。

系列的第二作，比起前作来系统改进了许多，最明显的是取消了卡片本身的特技，追加了军师卡。虽有些不易上手，但确实是趣味性和战略性兼备的杰作。**玩家不但要精心编排自己的卡组，实战时更要眼明手快，随机应变，很容易乐在其中**。卡片数目也有了一定程度提高，收集卡片也是乐趣之一。

从前作的横版改成了竖版，操作更加流畅容易上手。本作中新加入了军师卡，使得游戏更加多变，有时一个计谋就能扭转整个战局。军师卡会累积经验，消费军粮可以给军师卡升级，计谋的效果就会更加持久。**游戏中共有212张卡片，每一个人物都有数句语音，称得上是诚意之作,**不会令老玩家失望。

与盗国头脑战有联机要素

信长的野望DS2



NDS/KOEI
2008年7月31日/SLG/1人

信长系列在DS上的新一代作品，和《三国志DS》系列一样值得光荣迷们期待。**本作的难度比前一代有所上升，天下统一模式和群雄争霸模式都很有挑战性**。而争霸模式更是为统一模式培养优秀人才的一个必修课程。众多的收集要素也是信长系列玩家们关注的，要想把这个游戏彻底完美打通，需要相当长的时间。

老牌战略的最新作。系统不可谓不完善，内容不可谓不丰富，音乐不可谓不应景，剧本不可谓不耐玩——但同样是缺乏足够吸引力。**无论从哪方面讲本作都有相当的水准，唯一的缺点就是门槛略高，除了战略爱好者和光荣fans，不容易让人融入其中**。虽是新作却没“新意”，传统SLG的路在何方呢？

熟悉的人物头像，勾起了不少老玩家的怀旧心情。**虽然A键确定现在改成了X键，老玩家会造成少许困扰，但是在习惯了使用触笔操作后会觉得更加流畅，**只是一只手拿着DS时间长了有些累。像这种经典SLG游戏，个人点评是无法对玩家造成很大影响的，不过说它坏一定被喷，但分数绝对客观。

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

召唤之夜2

萌系风格战棋类游戏代表



NDS/BANPRESTO
2008年8月7日/S・RPG/1人

节拍天国GOLD

首周销量就超越前作总和

NDS/任天堂
2008年7月31日/RAG/1人

翔武

本期新发现：多卡邦王国真好玩,不过没人一起玩啊,放一边先。

NDS的火纹到现在为止还没有通过序章……太艰苦了。

召唤之夜2： 《召唤之夜2》确实是不错的游戏，可惜都隔了这么多年，在掌机上等到的也只是移植作品而已，在诚意上真是不足。当年看过PS版的画面，再看这次DS版的画面确实有缩水现象。**上屏用来显示信息和地图还算比较实用，也没有要求强制触摸，比较不错**。不过还是希望出一个真正原创的作品。

节拍天国GOLD： 虽然这一作也很不错，但相比之下还是GBA版更好一些。这次用触摸功能感觉也有些牵强，有些游戏感觉用按键玩起来更有感觉，但偏偏要用触摸，有些可惜。**不过游戏的创意仍然是非常不错**。本作被笑称为“节拍天国，屏幕地狱”，看来下一作真的是需要进行一些改善才行啊。

露琪



本期新发现：FF13A移籍PSP,系统判明为由CCFF7衍生而来。

入手了Wii却没什么时间玩，这算不算是一种悲哀……

召唤之夜2： 距初代复刻还没到4个月，系列第2作便迫不及待再度移植了。与原来的PS版相比，本作的片头曲和语音部分受限于DS的机能，都有了不同程度的缩水，不过新加入的随时记录功能倒是蛮实用的。顺带一提，**系列人设是4月新番《艾莉森与莉莉亚》里的黑星红白，我就是冲着这一点才去玩的**。

节拍天国GOLD： 作为GBA末期的人气音乐游戏《节拍天国》续作,这一次的gold基本沿袭了前作的游戏模式,每个小游戏都需要运用配合节奏的操作来完成。**音乐选曲方面还是一如既往的有才，配合上搞怪的游戏画面经常让人忍俊不禁**。不过有几个关卡的难度简直太无耻了，到现在我还是没有过去6-2的白加黑……

一狼



本期新发现：节奏天国原来是神作！GBA前作正版预定！

NDS版勇者斗恶龙5全妻子制霸3周目继续攻略中。

召唤之夜2： PS平台上经典SRPG的复刻作品，眼镜厂商出品，讲述了一名学生和老师的离奇冒险故事。开场繁琐的对话首先就扣去几分印象分，此外，音乐和画面也令人提不起兴趣。**战斗的速度偏慢，时间久了会有腻烦的感觉**。整体上没有什么特别吸引玩家的地方，除非系列的FANS，否则不推荐大家去尝试。

节拍天国GOLD： 不愧是老任的作品，创意十足！简单的画面，却有着无穷的乐趣。游戏中处处有着节奏的感觉，听着音乐，在规定的节奏下点击或者松开触摸屏即可，而且，上手教程也制作的相当吸引人，玩起来一点都没有厌倦感。此外，**游戏中处处有着老任恶搞的风格，玩着玩着就不觉为之一笑，本期强烈推荐**。

系列起点作的第二回复刻

火炎纹章 新暗黑龙与光之剑



NDS/任天堂
2008年8月7日/S·RPG/1~2人

愉快的农场生活又开始了

怪物农场DS2



NDS/TECMO
2008年8月7日/SLG/1~2人

破坏友情的究极桌面游戏

多卡邦王国之旅



NDS/Sting
2008年7月31日/TAB/1~4人

不是《火纹》的FANS，多少有些挑剔。首先对这次人设感觉很不爽，都是圆圆的大饼脸造型，有气质的人看着没气质，没气质的看着更提不起气；其次是这次的画面，说卡通不卡通，说3D不3D，看起来不太舒服。这次总体觉得是变简单很多，**死人后还能有战斗力补充进来，对新人有很大帮助。**

这一作是该系列10周年纪念作品，战斗中的画面只能说一般，游戏整体流程比较单调枯燥。**游戏中生成怪物的方式用了DS的机能，可以使用触摸屏，还可以使用麦克风。**在ONLINE版和动画的DVD中还有神秘文字，在DS中输入可以得到隐藏的稀有怪物。这个系列还是太小众了，大气不起来啊。

最近一直在玩的游戏。结合了大富翁和RPG游戏的要素，4种职业有不同的成长侧重，不同性别还有不同的特性和技能。游戏容量虽然不大，但是内容比较丰富，接受国王委托、打怪升级、能力点分配，以及购买装备魔法等，应有尽有。**本作非常适合和朋友一起玩，互相陷害对方非常有意思。**

这代的复刻跟GBA上的FE三部曲差异比较大，而战斗画面甚至比GBA版还要简陋。这次的游戏节奏十分迅速，进入战斗动画后直接在上屏显示几秒钟就完事，关动画还要更快，所以流畅度可以说是系列最高。不过首度采用插画家士郎正宗作为人设，系列粉丝一开始可能会有明显的违和感。

相隔一年之久，《怪物农场》系列在DS平台上重生的第2代终于推出了。要特别说明的是，**本作并不是之前PS版第2代的复刻，而是系列的最新一作。**这次怪物的种类比前作新增了90多种，美怪兽育成计划又有了更多的选择。可惜网络版没有国内公司代理，否则也不至于沦落到现在的低人气了。

能把RPG要素和大富翁类型揉捏在一起的，大概也只有多卡邦系列了吧。可爱的人物造型，出色的游戏系统，再加上搞怪的作品风格，令系列在桌面游戏领域内打出了自己的一片天地。跟其它同类游戏相比，**多卡邦更侧重于RPG里的打怪升级，但是却不可避免地在整体节奏上显得偏慢，**电脑AI也弱了点。

名作火纹系列在DS上登场的第一作，终于让国内这么多的FANS圆了火纹梦。虽然是FC版的复刻作品，不过新增的不少系统令本作焕然一新。不过，**仍然感觉到厂商似乎没有诚意，游戏的画面应该还有进一步提升的空间。**某些隐藏的剧情必须令同伴战死之后才能触发，这一点的确非常头疼。

TECMO厂商出品，原本还抱了一些期待，实际玩过之后感觉非常失望。首先画风和音效就不是很喜欢，**战斗系统也非常诡异，必须使用触摸笔操作发动技能，而怪物的训练、交配等繁琐的系统更将游戏提高了一个门槛。**这种养成类的高耗时游戏，只有在深入了解游戏系统之后才能体会到乐趣。

非常有意思的一款游戏，类似于大富翁，转动骰子行动，不过不是以经营为目的，而是类似于RPG游戏里打怪物升级。不过，**整个游戏的人品因素比较明显，战斗开局的先攻后攻、走路步数、获得道具，这些都是让玩家随机选择。**如果运气不佳，出场遇到一个厉害的杂兵都有可能秒杀玩家。



《英雄传说6》系列于2004年6月推出首部作品《空之轨迹FC》（FC是First Chapter的缩写，意为第一章），接着于2006年3月推出续篇《空之轨迹SC》，也曾推出过PSP移植作，系列作目前累计销量达到了240万套。本次推出的《空之轨迹3rd》是《英雄传说6》系列的第3部作品，故事紧接着前作《空之轨迹SC》的剧情。从游戏插画中可以看出本作的角色设定风格有所改变，不过包括艾丝蒂尔、约书亚、凯文、蕾恩、理查上校等前作的人气角色都会再次登场。

PSP

英雄传说6 空之轨迹3rd

RPG
●Falcom●2008年7月24日
●1人/4788日元●512KB

空轨的完结篇最后一次在耳畔奏响

七耀历1203年秋。
利贝尔·方舟崩坏事件的半年之后——
埃雷波尼亚帝国东部，克罗伊森州中心都市巴利亚哈特。
郊外的飞艇坪，出现了一个与众不同的青年身影。

他的名字是凯文·格拉汉姆——
隶属于负责古代文明遗产的调查、回收，
以及处理关联事件的星杯骑士团。
身为七耀教会神父的同时，他还是这个组织的骑士。

"露西塔尼亚号……
这就是莱恩福尔特社酝酿已久的豪华飞行客船吗。"
"唉……
要是没有任务在身，
真想在空中痛痛快快过一个假期呀。"

来自各地的贵族和暴发户，
甚至是倾其资产购得二等舱船票的普通市民。
——穿梭于熙熙攘攘的乘客中间，凯文踏上了长长的舷梯。
伴随着莱恩福尔特社制造的大型引擎的重低音轰鸣，
全长120亚矩(空轨里的长度单位)的巨船缓缓升上了天空。

一场新的冒险旅程，由此揭开了序幕。

游戏背景

这次剧情是以隶属星杯骑士团的凯文与莉丝为主，描绘围绕古代文明遗产的壮大故事。在这次的第3部中，凯文与莉丝也会与前两部登场的两位男女主人公约书亚与艾丝蒂尔有所交集。

故事发生的舞台设定为《空之轨迹SC》的半年后，从利贝尔·方舟的崩坏开始，围绕着一件神秘古代遗物"雷克鲁斯方石"展开。主角是前作中极为活跃的角色之一凯文·格拉汉姆，游戏将以他为中心，描绘围绕古代文明遗产的壮大故事。女主角则为新登场的莉丝，她是七曜教会的修女，同时也是隶属星杯骑士团的骑士，和凯文曾经在同一教会的孤儿院被抚养，有个在约5年前的一场事件中去世的姐姐鲁菲娜。性格独特的她，兴趣是所有与吃相关的事情，以及阅读教会的圣典，擅长使用一把伸缩自如的法剑。

主要登场角色

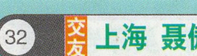


艾丝蒂尔·布莱

前作的主角，游击士协会正游击士。现在和约修亚一同从利贝尔出发，继续着自己的修行。同时还在找寻着某个人。

约修亚·布莱特

前作的主角，与艾丝蒂尔一同旅行的正游击士。正在利用以前身处"噬身之蛇"时的情报网搜寻着某人的消息。



绫小路让我想起了《SCHOOL DAYS》，推荐给大家（？：好船！）
男，14岁，上海梅陇，QQ：497765291



七曜教会巡回神父，星杯骑士团骑士。作为管理骑士团的12名守护骑士中的第五位，有着令人敬畏的绰号“异端制裁者”。外表是十分开朗乐观的青年，但同时也拥有为达到目的而不择手段的冷静而透彻的执行力。

七曜教会修女，星杯骑士团凯文的从骑士。从外表上很难想象她可以自如地使用法剑，并且拥有在前线作战的实力。对在教会的同一间孤儿院中被抚养长大的凯文怀有复杂的感情。兴趣是读圣典以及吃东西。

系统简介

空轨三部曲在基本的系统及操作方法上是相同的。游戏基本上就是操纵主角及跟随着主角的队友们，在地图上移动然后与NPC对话、与敌人战斗等来触发故事剧情，属于一般正统风格的角色扮演游戏。地图场景及物件都是以3D构成，而人物是以2D构成。游戏画面是从一个特定的角度向地面俯视，可以顺时针或逆时针旋转视点，在战斗中也一样可以旋转视点，对于应付某些非常巨大的敌人时非常好用，但是某些特定的剧情场景是无法自由旋转视点的。

玩家遇到NPC时只需要压下按键即可与之对话或是触发事件，然而除了在城市内，其他地方所遇到的NPC大多是到处徘徊的魔兽或敌人，当玩家触碰到敌人时将会立即进入战斗。战斗时的场景完全依照当时玩家在地图上所在地的场景。游戏继承了之前的战斗系统，并做了进一步的强化。AT奖励种类的增加、敌我双方的各种战技的进化、BOSS战中前所未有的压迫感、料理系统与导力器系统、新增加的方石系统等等，众多变化等待着你在游戏中慢慢挖掘。



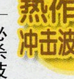
↑本作的女主角莉丝，身为修女的她拥有比普通人更强大的魔法力量。

状态一览

Level	角色的当前等级
HP	生命值，数值归0的话则无法继续战斗
EP	魔法值，使用魔术的时候需要消费
CP	技能值，使用战技的时候需要消费
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度，与战斗时的行动顺序有关
DEX	准确度，与物理攻击的命中率有关
AGL	敏捷度，与物理攻击的回避率有关
MOV	移动力，每回合可移动范围
RNG	攻击范围，可攻击的距离
EXP	经验值，达到一定程度后可以升级
NEXT	提升至下一级所需要的经验值



←必杀技“樱花残月”的华丽效果赏心悦目。



玩后感

作为PC平台上日式唯美画风RPG的杰出代表，《伊苏》和《英雄传说》并称为Falcom旗下的两大双剑合璧系列，而近几年后者的人气似乎已经完全盖过了前辈的风头，毕竟卡卡布和空轨三部曲出色的品质是不争的事实。这次的《空之轨迹3rd》是《英雄传说6》系列三部曲的最后一作，在第三部中，前两作的很多谜团并不是全部得到了完整的解答。不过，Falcom倒是在游戏结尾处正式预告了《英雄传说7》的存在，希望本作留下的伏笔可以在续篇中慢慢揭晓了。顺带一提，本作的PC简体中文版已经于上个月8号发售，有爱却不懂日文的同学不妨关注一下。（然则Falcom你究竟到哪年才能填完这个系列的无底坑啊……）



最近NDS平台的恐怖类游戏似乎忽然间多起来了？前不久的《无名游戏》正方兴未艾，又一部让众位玩家期待已久的恐怖类AVG在ND平台上发售了。这款名为“黄昏症候群”的作品自公布以来就不遗余力地进行宣传，前不久还公布了几位主要演员的采访影像。那么，究竟这款以各国大都市亚文化中常见的“都市传说”现象作为题材的作品，表现究竟如何呢？还是让我们一睹为快吧。

NDS 黄昏症候群 禁断都市传说
AVG ●Spike●2008年7月1日 ●1人/5040日元●512Mb

连锁信、碟仙、地下铁，“传说”就在我们身边！

引子：旧校舍的碟仙

一切都开始于一条短信：在深夜的旧校舍召唤碟仙，就可以看到未来，否则就要将之发给六个人，无视的话会遭到不幸的事情——面对这种司空见惯的“连锁短信”，同学兼好友的加奈、惠子和阿丽莎忽然突发奇想，决定将之付诸实施，而这，也是故事的开端。

……逃，虽然不知道遇到了什么事情，但不逃就会死——加奈与惠子在破败的旧校舍回廊中疾奔。按照要求在旧校舍召唤碟仙的三人，却遇到了恐怖的事件，阿丽莎更是当场被恶灵缠身，生死不明。二人想尽了办法也不能逃离空无一人的旧校舍，甚至连加奈也被恶灵控制，向惠子扑了过来！绝望的惠子最后想起了连锁信的诅咒，于是慌忙给六个人发送短信，正当即将完成的时候，她感到了背后阴冷的视线……



↑发售前的宣传会上，几位主要演员坦言在制作游戏中的各种感受，众人一致认为本作的惊悚程度相当突出。



↑忽然在一片寂静中听到背后异响的主角。我们甚至可以想象到主角背筋上仿佛有冷风拂过的恐惧感。



←游戏的剧情穿插中使用了大量真人摄影，以带给玩家更强烈的临场感。

“喂，你昨晚也接到惠子发来的短信了?!这究竟是?!……”同样接到短信的几位同学相约要去一探究竟，而故事，也就这样开始了。

流程和操作

本作采用类似AVG的系统，玩家要控制主人公进行行动，根据玩家的选择，主角将面临

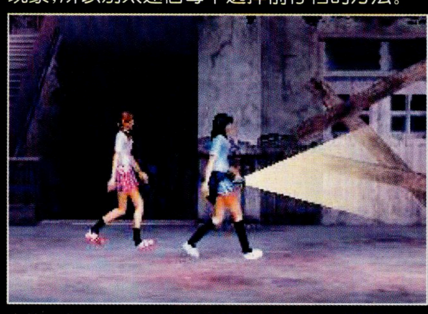
不同的命运。类似于游戏中常见的称号，除序章外，每个章节都有着从“凶”到“大吉”数种评价，只有得到“中吉”以上的评价，新的章节才能够开启。游戏的主要界面如下图。



上屏幕显示着菜单信息，其中L键是打开携带电话，X键则是与同伴进行对话，按下R键则可以打开菜单，各种物品都有使用说明，可以按方法使用。下屏表示主人公的状态，玩家可以用触笔或者按键控制主角的移动，当主角走到楼梯口、岔路的时候，十字键上下或者触笔划动则可以操纵主角行动。

游戏中能够调查的地方有两种，一是主角走到固定能够调查的地方时，上屏会出现血衬的问号标志进行提示，二是有临时能够调查的地方时，下屏会出现闪光的星形标志，都用触笔点击即可。

需要说明的是上屏左上角的灵压(这啥?)指示器，如果主角走到了有着看不见事物的地方，灵压计就会反应，此时可以打开手机，进行拍照或者录音，这些收集要素可以在主菜单的鉴赏选项里查看。手机的最后一项是存档。需要注意的是，有时因为前面剧情的选择或者对细节的错漏，会出现一个选项无论选哪个结局都一样的现象，所以别太迷信每个选择前存档的方法。



↑第一章冒险是在深夜的旧校舍中展开的。顺带剧透一下，第一章结局多达７种，你能打出最完美的结局吗?

游戏提示

1、有些分支藏得非常蹊跷，比如玩碟仙时候的松手次数和松手时机，入手几样道具或者进几个房间的顺序一类的，如果打出“凶”的话请尽量多尝试不同的游戏方法。

2、有些时候，对话是自动的，既不能按键快速略过也不能阻止翻页，但这些信息里有时却有重要的提示，所以请一定看仔细对话。

3、过关或结束后，随着评价给出的还有提示（在最后以白色标注在上屏），依照提示可以争取更好的结局。

4、强烈推荐使用耳机来进行游戏，游戏采用了类似DUMMY HEAD的立体音效，戴耳机和用喇叭完全是两种不同的感觉。



←前方的镜子染满了紫色。是传说的紫镜吗？游戏中得到的线索，有些能够帮助主角，有些则是恶灵的陷阱，究竟如何甄别就靠玩家自己了。

玩后感

作为一款AVG游戏来说，本游戏还是有一些不人性的地方，比如不能跳过对话，主角行动略显僵硬等缺点，不过换一种角度来看，本作作为一款互动电子小说还是非常不错的（如《电击文库》《彼岸花》等），游戏的音效可圈可点，对气氛的塑造也相当出色，真人摄影和游戏相穿插的游戏方法搭配为人喜闻乐见的都市传说题材，可以说创意还是相当不错的。如果本游戏还有续作的话，改善一下细节，应当是个杰作。话说评分系统没了呢，我就手动评分给B+吧（笑）。

动作系列名作《传说的斯塔菲》的又一款作品在NDS上亮相啦。系列一贯秉承可爱风格，走少儿路线，起码是在掌机平台上，系列一贯“平易近人”——赞者称之为朴素，不喜者则斥之为单调。本作自然也不例外，今次，斯塔菲王子要对抗的是被称为“戴尔海贼团”的谜之敌人。在现有的框架里，本作究竟进行了什么改进和发展来吸引玩家们呢？系列能够给我们带来什么惊喜呢？那么今次就让我带大家来看看，这颗黄色的可爱小星星是怎样闪烁在NDS上的吧。

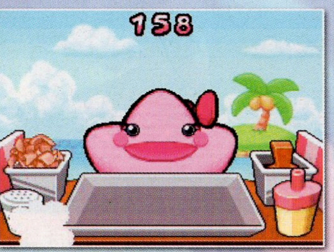
NDS **传说之斯塔菲 对决 戴尔海贼团**

ACT ●任天堂●2008.7.10
●1-2人/4800日元●512Mb

神秘人突然出现！星星王子挺身而出！

故事背景

和平的星之国，斯塔菲王子的卧室。斯塔菲睡得正酣之时，一只戴着头盔的兔子撞破房顶一头栽了进来。正当斯塔菲王子与这位名叫郎帕的外星兔子交流时，一群不速之客闯进了寝室，尽管认真起来的斯塔菲轻松解决了坏蛋，但郎帕还是被绑走了。虽然不知道是怎么回事，不过斯塔菲仍然与友人大舌贝和妹妹斯塔佩一起踏上（确切的说是跌落……）了寻找郎帕的旅途。



→游戏中的迷你游戏，控制星星王子快速制造蛋糕，最后根据蛋糕数量评定成绩。

亮点一：简单

本作的难度和操作都十分的简单，即使是新手也可以轻松游戏。主角的操作甚至没有用到LR键。操作方法也能够直接在菜单里进行查阅。十字键惯例是控制主角移动，B键为跳跃，在地面上可以进行二段跳；Y键则是旋转攻击，如果短时间内连续旋转3次，斯塔菲还会晕掉；在NPC和门附近按X则起对话或者进入、调查作用。在陆地上按Y+十字键可以跑动，跑动中按下可以短距离滑行；在水中按B+十字键可以快速游动。基本操作就只有这些哦。

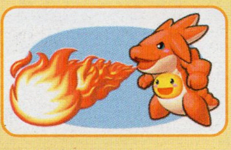


←按住<键可以在陆地上高速奔跑，很多跳不上去的高台都需要先助跑才能上去。

亮点二：变身

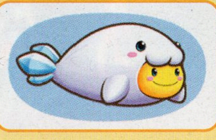
本次斯塔菲的新能力是变身！借助外星兔郎帕的能力，斯塔菲能够变为四种形态，各自都有不同的特性，只有灵活利用各种形态的能力，才能够顺利通过关卡哦。

火龙



最初的变身。火龙可以吐出火炎烧灼敌人和障碍物，利用十字键还可以控制火炎的角度，攻击范围相当宽广。火龙的移动速度很慢，不能奔跑，跳跃能力也欠佳。

海豹



在水中的移动和转向十分突出，还能制造出巨大的冰剑突进，海中可靠的形态。只是在水面之上么，行动力就有点……

鸡



可以依靠蛋蛋和叫声攻击敌人的空用形态。叫声不仅可以直接攻击对方，利用叫声可以把一种尖刺敌人暂时转化成可以落脚的平台，方便进行跳跃。

幽灵



拥有浮游、扩散鬼火攻击、短时间隐身的最终形态，利用浮游和隐身可以穿过一些障碍物，不少宝物都要这样取得。入手较晚。

亮点之三：协力

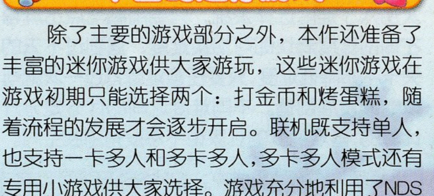
本次最大的特点之一就是协力系统。利用NDS的无线通信功能，两位朋友可以共同攻打关卡，其中2P玩家操纵的角色是单人模式中难得一见的斯塔菲妹妹——斯塔佩。而且最让人吃惊的是，妹妹与哥哥的性能居然完全不同？是的。除了基本的旋转之外，妹妹拥有踏墙跳跃、下蹲旋转攻击等特殊动作，具体的动作指令可以在帮助画面里查阅。利用斯塔佩的能力可以进入平时去不了的高处或低矮的窄道中。协力系统不但在BOSS战中能够起很大作用，更有许多隐藏要素必须藉由协力才能获得哦。



亮点之四：换装

前面我们一直在说“隐藏要素”，隐藏要素又都是什么呢？除了常见的隐藏辅助宝物和隐藏关卡之外，有相当大一部分的地方就藏着换装道具。利用这些东西，我们可以将斯塔菲和斯塔佩打扮成不同的样子。可换装的部件共分为衣服和饰物两种，除了在宝箱里获得之外，还可以在特定的场所交易得到，或者达到某些条件后作为奖励入手。





←通过游戏中的换装系统可以给星星王子更换漂亮的服饰，这些都要玩家在游戏中努力收集才能得到。

丰富的迷你游戏

除了主要的游戏部分之外，本作还准备了丰富的迷你游戏供大家游玩，这些迷你游戏在游戏初期只能选择两个：打金币和烤蛋糕，随着流程的发展才会逐步开启。联机既支持单人，也支持一卡多人和多卡多人，多卡多人模式还有专用小游戏供大家选择。游戏充分地利用了NDS的触摸机能，与朋友们一起对战或协力吧。

玩后感

一直有人说本作与《星之卡比》类似，本人深然之。与卡比一样，斯塔菲也是和难度、硬派完全绝缘的系列。对孩子来说，游戏的卖点可能在低下的难度和色彩艳丽的画面；而对于稍大的玩家，系列吸引人的地方就是朴素了吧。简单的操作、波澜不惊的关卡，正如玩家打打杀杀玩得累了会去玩牧场物语一样，系列也正是凭着这种清新、平淡的风格吸引着玩家。无论外在怎么变，只要这种绿茶一样淡淡的清新还在，系列便还会继续焕发青春吧。我？我的青春丢得更靠前呢，我还是玩《MARIO LOST LEVEL》去吧(笑)。

热作冲击波

《超执刀》是NDS早期推出的一款试验性质作品，作品最大的卖点就是利用NDS独特的触摸机能来模拟各种手术画面，由玩家“亲手”完成手术。虽然游戏的创意推出后得到了一致肯定，但过高的难度和一些不体贴的细节使得游戏没能流行起来。这次《超执刀2》先发售的是美版，所以人设比起上次有了很大变化。此外，针对难度问题，本次还加入了难度选择。究竟重生后的《超执刀》究竟如何呢？大家还是自己去试试吧！

NDS **救急救命 超执刀2**

ACT ●ATLUS●2008年7月1日 ●1人/29.99美元●512Mb

这世间决没有治愈不了的疾病！

游戏流程

游戏的流程非常简单，就是在章节目录中选择相应的章节展开剧情即可，如果本章节有手术任务，上屏就会显示任务的信息，包括手术内容、最高分、最短时间，连锁数以及级别，一些关卡属于剧情章节，这时则会显示NO OPERATION。针对玩家们反应的难度问题，本次加入了难度选择系统，只要用触笔点击屏幕左侧的难度滑块即可切换难度，遇到过不去的关卡不妨降低难度，只要任意难度打过一次就可以继续发展剧情。不同难度之间的计分是分开计算的，喜欢挑战的玩家也不愁没有施展空间。

小提示：在剧情模式中，按住SELECT可以自动高速略过对话，再按一次停止。长按A或者方向键下则是快速对话，松手即停。通关一次后选择手术章节会出现选项询问是否略过剧情，选“是”的话可以直接自手术开始。



手术操作

手术是游戏的核心内容，玩家要利用各种手术器具与病魔作战，与前作不同的是，本作在手术中也会有剧情发生，有时手术目的也会变化，不过，本次的护士小姐非常体贴，接下来应该干什么她都会告诉玩家，请按提示操作（英文大家都听得明白吧。）

如图，上屏显示着分数，最大连锁数（在当阶段里不MISS的最大连锁数），时间和护士

的助言，下屏则显示着各种手术器具和最重要的生命值。

小提示：左下角的超执刀要等一定进度后才可以开始使用。此外，在较高的难度里，消毒药水，回复剂都是有限的，使用过多会暂时中止供应。EASY难度下回复剂的回复量是翻倍的，难关可换easy攻打。

→本作的日版还没出呢，不过美版也方便玩家了解剧情。

关键词解析

罪蚀：GUILT，变异性和危害程度极为突出的人造病毒，是前代医学恐怖组织“伊甸”的造物。融和了诸多病毒特性的GUILT介乎于病毒和寄生生物之间，有着极为顽固的生命力和诸多衍生形态，成熟的GUILT甚至拥有改变宿主身体、影响宿主心智的力量。此外，即使是以前已经痊愈的病人，也可能会因为罪蚀后遗症而苦恼。

超执刀：HEALING TOUCH，某种天赋的外科治疗技巧，拥有超执刀的人多数是名医。拥有这种天赋的人只要集中精神就可以在一定时间内拥有超快的反应和行动力，对于施术者本人来说，仿佛周围的时间流逝变缓。发动超执刀会耗费巨大的精力，给使用者造成沉重的负担，而且在发动过程中也往往会因为施术者的精神和身体状况而出现意外的情况，可以说是一把双刃剑。

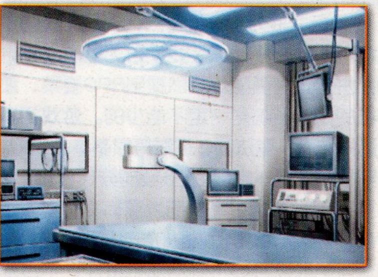


↑主角受召唤而从广阔的非洲回到熟悉的城市，想知道这次的guilt威胁来自何处吗？那就去玩玩看吧。

蛇杖：正式名称Caduceus，是为了对抗医学恐怖活动、研究罪蚀等疑难病症而成立的研究、治疗机构。在前作的事件之后，医学恐怖受到了越来越广泛的重视，Caduceus也在各地建立了分支机构，对以罪蚀为代表的病毒等医学问题进行研究和观测，此次主角月森孝介就是应Caduceus的召唤而返回美国研究罪蚀后遗症。

本作的亮点

比起前作，本作在各个方面都有了很大的进步，无论是剧情、手术还是音乐都可以说是上乘之作。恰到好处的语音和跌宕起伏的剧情塑造了有着很强的感染力，玩家手中的笔仿佛真的变成了手术刀，心情也会随着剧情或手术的进展大起大落。“敌人”——罪蚀病毒的塑造也是极为成功的，打开病人身体之后，面对着以最直观的方式肆虐的病魔，仿佛一股看得见的压力扑面而来，那种面对挑战的压迫感，那种眼看病人生命流逝的紧迫和无奈，以及终于战胜病魔的愉悦，这种游戏体验是极少能够在掌机上体会到的。



←本次在手术过程中穿插着大量的语音，背景音乐也十分出色。

玩 后 感

至今让我念念不忘的是游戏总boss战，玩家要在病人心脏地区决战罪蚀Aletheia(真理)。暗色的斑纹仿佛一只手握在心脏上，Aletheia在心脏正中睁开一只丑陋的眼睛盯着玩家，随之最终战音乐Severing The Chains of Fate响起，气氛一下激情起来。主角全力地攻击着Aletheia，Aletheia也使出种种手段来逃避并且榨取病患生命，玩家仿佛真的仗剑与病魔搏斗一般。最后当主角发动超执刀，一刀切断Aletheia的最后一条血脉时，真是整个人都燃了，当时我的手都在微微颤抖。10分的话，本作至少能得9分，真的很值得玩哦！顺便，游戏的音乐非常出色，我打算收OST了……

DoKaPoN JOURNEY!

ドカポンジャーニー!

なかよくケンカしてっ♪

《多卡邦王国之旅》是融合了RPG冒险、SLG养成、ACT战斗等要素的桌面大富翁类型，并且被称为“友情破坏游戏”。本作是以1993年发售的系列第一代为基础，采用简单易懂的系统，即便是初学者也能够很快地上手，享受桌面游戏的乐趣。除了原有的游戏内容之外，作为对应NDS特殊操作方式的本作，还加入了大量可以使用触摸笔操作的迷你游戏。此外，游戏对应无线WiFi网络，只需一盘游戏卡带就可以实现4名好友联机对战的快感。

NDS

多卡邦王国之旅

TAB ●Sting●2008年7月31日 ●1-4人/5040日元●128Mb

只有足够的运气才能够在多卡邦立足

系统介绍



这个系列的一贯特色，就是将桌面游戏结合RPG的要素，除了竞争财力雄厚之外，还要比拼谁更为勇猛。既然提到RPG要素，那么多样的职业系统是一定不能少的。游戏初期可以选择剑士、魔法师、盗贼等最基本的职业，等到等级提升到一定高度后还能够进行转职。

游戏的行走通过方式与大富翁类型基本相同，都是掷骰子来进行移动的，而且每一次移动都有可能触发各种不同的随机事件，不过却把以往买房占地征收过路费的概念换了一种表现方式（虚拟世界里的房价也贵到离谱么= =），变成了身为勇者的玩家解救被怪物占领的村庄。当战斗胜利，被解救的村庄会变成玩家自己的所有地，之后再进入的话就可以进行休息回复、投资升级、买卖土产等功能。解救村庄除了能得到国王的奖励外，每周的论功行赏也会依照村庄的数量加成上去。



→游戏当中的随机事件非常丰富，而且经常令人忍俊不禁。



←每一关的大地图，各种地形都做出文字说明一目了然。

由于怪物也有强弱之分，所以练级也是很有必要的。在地图上会有许多黄色的格子，站在上面会随机触发事件或者战斗。游戏的战斗系统采用类似猜拳的回合制方式，首先靠运气选择一张牌来决定攻击顺序，分成先攻方和后受方(误，是后宫方；再误，是后攻方……）。两方各自决定攻击与防御的方式，然后再判别之间的相克性，换句话说就是玩心理战。

行动顺序	A	B	X	Y
先攻方	攻击	特技	必杀	魔法
后攻方	防御	逃跑	反击	魔法



战斗讲解



在战斗中，普通攻击会被防御抵挡住不少



→与骷髅兵对决的战斗画面，我方数值占据明显的优势。

的伤害;必杀攻击虽然能够给予敌人强力的伤害,但如果后攻方选择反击,先攻方反而会有被秒杀的可能……而如果战斗没能在一回合内分出胜负,那么就会持续到下一回合,地图上则会显示玩家正在战斗的图标,这个时候别的玩家如果刚好路过这里,可以选择攻击玩家还是怪物。不过经常发生的情况是,你正在解救村庄,某人路过偷袭他然后再抢掉本该属于你的村庄……

战胜对手后不仅能够选择抢夺对方的道具和金钱，甚至还可以改变对方的名字（想出这设定的家伙小时候一定没被人少取过外号）。跟好友玩的话意思意思一下就好，不然抢了装备真的有可能会变成真人PK的（—_,—）。随机事件的内容很丰富，陷害对手的道具也一个比一个阴险，像是让人变成胆小鬼，只要是看到村庄都不能过去解救，收到三天就会挂掉的黑函、必须用一半的金钱作为代价寄给下一个受害者等等。

另外，只要玩家位居第一名,电脑AI就会毫不犹豫地对你集中进攻,不过没关系，游戏还有相当贴心的设计。处于最后一名的玩家,会有被恶魔附体的随机事件变身成为恶魔人,这个时候原本移动数是一个的轮盘变成五个,想去哪就去哪，遇到的玩家绝对秒杀，还能夺取其村庄。更可怕的是每回合累积的恶魔点数可以施展黑魔法,让其他人不能踩任何商店、建筑、宝箱，不能使用道具；当恶魔点数全满时，能够夺取所有玩家的村庄，局势瞬间一发逆转……



地形说明



通常地图：通常地图会有敌人出现，不过都是些实力比较差的小兵。

宝箱：踩到宝箱以后上屏幕会出现很多物品，浮标则不停的移动，按A停止移动。

集金所：就是银行了,可以在里面存取金钱。

魔方阵：一般是在偏离大陆的岛上，来到这里可以进行最强的变身。

村庄：基本的住房单位，村子有时候会被强盗占领，如果打败强盗解放村子可以得到很多金钱，并且村子会以玩家的名字命名，以后来到这里村长会问玩家要建设费用，每建设一次村子便会更繁荣，以后还可以进行种植，收成以后能收获更多的金钱。除此之外还可以挖掘温泉，挖到后开放旅游，可以赚取外快。

武器屋：购买武器的场所，入手强力武器后能够明显提高战斗力。

道具（アイテム）屋：可以买到各种辅助道具，帮助更好地进行游戏。

魔法屋：可以买到进攻和防御还有各种其它的魔法。

教会：可以免费回复各种异常状态。

主城：免费回复HP和异常状态的场所，战斗不能的话要在里面休息3回合。



↑大丰收！不知道这些金黄色的稻子里面会不会藏着萌狼赫萝呢……（笑）

玩后感

本作强烈推荐给喜欢大富翁类型的同学，除了SE的《富豪街》以外，我已经很少如此花时间在这种类型上了，这款游戏真的很适合召集几个好友一起同乐，或者在公车上打发时间。作为多卡邦王国里的一名勇者，你的任务就是帮助国王去摆平各个村庄里发生的内乱。游戏系统以冒险打斗为主，战斗也很爽快，而RPG的要素诸如道具和装备的更换以及魔法和技能的使用都做的非常正统，再加上充满了剑士风格的背景，使整款游戏表现的很出色。不过比起《富豪街》，《多卡邦》可以说是要贱格上数十倍，将陷害整人的精神发挥到极致。当然了，如果不喜欢电脑AI太过于变态的话，可以选择简单难度。另外做人也要留点情面，否则玩到真人PK的地步就真的不好玩了……



鬼太郎——妖怪大激战这款游戏是一个很典型的动作射击游戏，和魂斗罗游戏类似，基本上靠远程攻击打击敌人，每关都要在不同的迷宫里探索，直到最后找到了BOSS并加以消灭，就算过关。游戏的最大特色就是，在游戏中出现的怪物，都是日本民俗传说的种种怪物，所以日本玩家玩起来可能更具有亲切感。整个游戏的流程不算长，难度也不算太高，不过如果想要把游戏打完美，刷满所有的妖怪图鉴的话，也是一个相当耗时的过程。

NDS 鬼太郎 妖怪大激战

ACT ●NBGI●2008年7月10日 ●1人/5040日元●256Mbit

努力完成全部的妖怪图鉴吧！

标题菜单详解

きろくを読む	读取游戏进度，选择空白记录之后即可从头开始新游戏。
きろくを消す	删除记录
进入游戏之后的菜单	
でかける	离开自宅,进入迷宫冒险,也可以选择已经通过的关卡再次冒险。
きろく	记录，保存当前的游戏进度。
ココンをみる	查看全部妖怪的图鉴,可以按照序号排列,也可以按照名称来排列。
ちゃわんぶろ	让眼珠老爸跳进茶碗洗澡……同时可以使用道具来强化鬼太郎。
ゲ-ムをやめる	离开游戏，返回菜单画面。

操作详解

方向键	控制角色的移动，按下键即可让人物蹲下。
Y键	普通攻击
B键	跳跃，在空中再次按一下B键即可两连跳。
X键	使用遥控拖鞋攻击。
A键	使用背心,在平地为抵挡敌人的攻击,在空中为使用背心滑行。
LR键	切换下屏的妖怪图鉴。
START键	暂停游戏，查看地图

系统详解

斜向攻击：游戏中主角的Y键普通攻击只能攻击直线上的敌人，如果想攻击斜方向的敌人，只有利用遥控拖鞋来攻击。在按压X键的同时按住对应的斜向方向键即可。需要注意的是，每次使用拖鞋攻击之后，必须等待拖鞋返回到主角脚下才能再次使用，也就是说每次使用之间都有着一定的间隔时间。

灵符系统：在游戏中可以得到不少灵符。当积攒到100个以后会自动爆发，同时主角全身无敌，攻击招数也会附上电属性。注意某些妖怪可以完全抵抗电属性，所以有时候灵符爆发反而给敌人构成不了伤害，这一点必须注意。



←每一关都是传统的横版过关游戏，找到每关的boss并击破就算过关。

强化系统：每关开始之前可以合理在菜单的第四项“鬼太郎パワ-アップ”里面来调配食材，以增加鬼太郎的能力，增加幅度分为小、中、大三等，以黄色的箭头大小区分，同时也可以叠加。

简易攻略

第一关没什么难度，属于上手练习关卡，敌兵基本上挨一下就会挂掉。在地图上有许多提示牌，走到招牌面前按下方向键上即可调查，会有关于游戏的心得提示。BOSS是一个名为邪魅的妖怪，攻击基本上只有两个招式，一招是



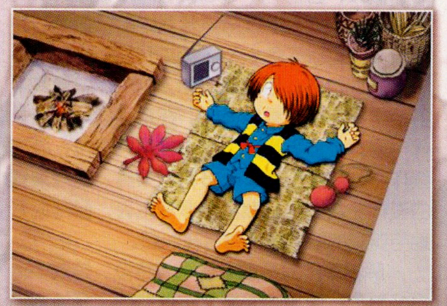
→随着挑战的关卡越多，难度也会不断的提升，对玩家的操作也是一个考验。

摆动手臂，只要不靠近他即可，另一个招式是吐出舌头攻击，在攻击前会有很长时间的硬直动作，注意跳起回避即可。

第二关开始出现的敌人种类和数量都变多了，有些敌人必须攻击两次才能打倒。此外，对于停留在空中的敌人，需要灵活使用拖鞋攻击或者空中按Y攻击才能消灭，对于身位较低的敌人必须蹲下攻击。此外，跳起到空中再按下下键即可发动踩踏攻击，用来对付脚下的敌人。BOSS是一只名为大百足的蜈蚣，攻击招式基本上也只有两种，一种是尾巴攻击，只要不停的走动即可躲避，另一种是压杀攻击，只要迅速移动到屏幕最左边即可。

第三关本关开始考验玩家在空中利用斗篷来移动的技巧，难度上比前几关略高。注意本关开始有了钉板地形，碰到的话就会损血，必须注意。BOSS是一个名为牛鬼的大蜘蛛怪，同样只有两个招式，一招是吐出毒丝攻击，速度缓慢，朝右边回避即可。另一招是召唤岩石攻击，第一轮只是灰尘，用来确认岩石的方位，第二轮才是真正的岩石，注意站在两个灰尘之间的夹缝里即可。注意BOSS血剩余不多时，会灵魂出窍，此时要迅速朝右边跑，跑到箱子旁边即可将BOSS的灵魂收入箱内，之后自动过关。

第四关开始后，体现了游戏中寻找路线的难度，灵活利用地形高低，再利用跳跃及滑行，这样才能找出正确的道路。BOSS是一个非常强劲的大骷髅，双手攻击判定极大，所以不能与其近身。即使离BOSS保持一段距离，BOSS也会召唤出小骷髅从脚下偷袭我方，所以必须灵活移动，以躲避小骷髅的攻击。注意BOSS的弱点只有头部，必须利用拖鞋斜向攻击或者两段跳起攻击才能给BOSS构成伤害，总之这一战必须非常谨慎，稳扎稳打才是上策。



↑每一关过后的剧情中，都穿插着大量的CG动画，看过动漫原作的玩家一定倍感亲切。



←游戏中虽然出现了大量的妖魔鬼怪，但是整个游戏的气氛非常轻松，没有一点恐怖的气息。

第五关是剧情模式的最后一关，所以本关的长度和难度都非常之高。本关的关卡分成3个部分，每个部分的场景都不同，如果走错了路线，很可能会从之前的场景再次出现。过了漫长的迷宫，对付最后的BOSS就轻松许多了。BOSS基本上只会头发攻击和对空攻击，两个攻击都有着明显的出招动作，注意回避即可。

玩 后 感

虽然是同名动漫改编的游戏，不过本作的素质的确不错。在某眼镜厂商旗下的N多动漫改编的游戏中，能够做成这样实在的游戏其实并不多见。游戏的难度把握的非常到位，初始几关难度非常低，好让玩家充分上手，对想挑战难度的玩家而言，之后的几关绝对能满足重度玩家的挑战需求。此外，完成过的关卡也能够再次挑战，即使GAME OVER也可以从失败的场景继续开始游戏，这一点做得的确非常体贴玩家。对于动作游戏比较热衷的玩家，尤其是受过原作动漫熏陶的玩家而言，本作实在不能错过。



以细腻的画风、搞笑的动作和刺激的战斗被人们所熟知的《合金弹头》系列在DS平台推出正统续作。虽然本系列的前几部作品最早都是作为街机游戏而推出的，不过这一次的7代不但先推出DS版，而且是独占。游戏依然保持了系列一贯的风格，战斗的场面也没有因为是掌机游戏而进行削减。除此之外，本作中还搭载了丰富多彩的任务模式，在训练关卡中可以不断完成女教官所下达的任务，来提升自己的军衔和操作水平。

NDS 合金弹头7

ACT ●SNK Playmore ●2008年7月17日 ●1人/5040日元 ●512Mb

掌机平台独占！SNK招牌系列归来！

游戏简介

《合金弹头》是1996年首度推出的大型电玩2D横向滚动条动作过关游戏，以漫画风格的逗趣演出与多样化的动作玩法而广受玩家欢迎，曾广泛于各平台推出家用移植版。这次推出的《合金弹头7》是系列的第7代作品，承袭传统的2D横向滚动条玩法，配合NDS的双屏幕来显示关卡地图，并且还可以使用触摸笔来划动下屏，随时观察前方关卡的情况。

游戏包括有炭矿、遗迹、雪山等7个多样化关卡的主线剧情模式，另外收录了多达80种训练任务的战斗教学模式。在战斗学校中，玩家的军衔会依照成绩与格斗点数晋升，金发美女教官辛西亚的态度也会随之变化，后面还附带有学校专属关卡。本作中能够选择使用的6名主角依然是大家耳熟能详的系列老面孔——正规军士兵马可·罗斯少校（恶搞《超时空要塞》么 = =）、塔尔玛·洛文上尉、笠本英里中士、眼镜娘菲欧·杰尔米上士，而在《拳皇》系列中拥有很高人气的雇佣兵搭档，机枪汉拉尔夫与墨镜男克拉克今次也会继续客串参战。（怨念一句：腹黑叔哈迪兰、暴走女莉安娜和皮鞭娘薇普什么时候也能趁乱混进去啊……）

→系列最初一作的总boss，这次他又卷土重来了。



←脸上泛起红晕的金发美女教官辛西亚，真萌啊。

系列特色

与《魂斗罗》等比较著名的同类型游戏相比，合金弹头拥有很多独特之处。游戏中的人物、机具、布景等皆为十分精致的Q版点绘风格，而且在动作表现及情节安排上大量引入滑稽、搞笑、古怪、不可思议等元素，充满戏剧性的夸张效果，所以虽然游戏中枪林弹雨、血肉横飞，但却不会令人感到过于血腥暴力。

除此之外，游戏最吸引人的一点就是其中各种丰富的武装乘具设定。在系列最早的第一代中只有"合金弹头"这一种乘具存在，而在续作中则陆续出现了很多新型乘具，这些乘具的设计往往别出心裁甚至非常荒诞，但却很好地与游戏的幽默风格融合在一起。

解救俘虏的设定也是一大特色。游戏中有很多被敌军所擒的俘虏，解救他们（打掉捆绑他们的绳索并与之接触）后俘虏会提供给玩家

一些补给武器弹药，或者是加分的物品，而在后来的作品中有的俘虏还可以协助玩家作战。在过关时如果没有损失生命，系统会根据玩家所解救的俘虏数量给予奖励分数，而每关解救了足够多人质的话还会看到一个醒目的“GREAT”字样，奖励加分也会大幅度地向上翻涨。



→大危机！陷入敌方的包围，只有冷静操作才能化险为夷。

系统讲解

在《合金弹头》的每一代之间，系统虽然有一些小小改动，但由最初代确立的一些基本元素一直没有发生变化，像是强化武器、搭坐乘具、解救俘虏等等。随后的续作中出现过如勋章系统（4代）、分数加成（6代）。每一个游戏版面都存在时间限制，必须在指定时间内通过，但如果途中不幸损失生命为国捐躯的话，游戏时间都会重置为满值。

在游戏的每一关当中都可以获得很多的强化武器，但它们都有弹药数量限制，这和《魂斗罗》系列所有武器弹药均为无限不同，而且阵亡时身上所剩余的武器弹药都将失去。



→这里是一处机关，必须快速前进不能被身后的铁球赶上。

游戏的记分系统非常有意思，也吸引了很多爱好者反复闯关，以成为得分榜第一名的位置为目标刻苦修炼。游戏中使用枪械及副武器（包括乘具的武器）攻击，每一下可以得到100分，而使用近身武器（离敌人很近的时候会自动切换成近身武器）攻击的话每一击可以得到500分；比较特殊的是2代中加入的强力武器激光枪L，这种武器的记分方式为第一击200分，连续攻击时每一击都将比前一击增加少许直到一击500的上限。所以想要获得高分的话，就必须尽可能使用近身攻击和小威力武器，从敌方强力武装身上慢慢蹭分。

武器一览

字母	子弹	弹数	字母	子弹	弹数
C	跟踪导弹	40	L	激光枪	200
D	橡胶炸弹	40	L	超级激光枪	200
F	火焰弹	30	R	火箭发射器	30
F	超级火焰弹	30	R	超级火箭跑	20
G	榴弹炮	20	S	霰弹枪	20
H	机枪	200	S	超级霰弹枪	20
H	重机枪	200	T	雷电枪	30
2H	双机枪	200	Z	斩铁剑	10
I	铁蜥蜴	30			



←大人气的飞行器乘具登场，保留到关底会非常实用。

玩后感

午休时间在菜团的机器上通了这代，手感明显比《魂斗罗4》强出不少。大概是为了照顾掌机玩家，这一代整体的难度并不算高，但是第6关的BOSS战非常燃，与初代第3关中boss的格斗乘具对决顿时令系列老玩家热血沸腾。作为一名动作游戏爱好者（不过《魂斗罗》与《合金弹头》系列实际上应该算是射击游戏才对？），中学时代在街机厅和同桌一起奋战的记忆还历历在目——爽快的战斗场面，搞笑的人物动作，有趣的战争场景，这些加起来就是《合金弹头》的全部。各种效果不同的武器和花样繁多的乘具让战斗变得妙趣横生，而利用进出乘具时瞬间无敌的能力躲避子弹的打法现在已成为路人皆知的技巧。不过比较让人感到遗憾的是本作没有分支路线的设定，好在任务模式的数量足够丰富，达人向铁杆可以在里面继续磨练自己的水平。



别让游戏带走我们的文明

特稿

□文责/一狼、库巴

——笑谈游戏中的不良现象

在诸多游戏里，经常能看见许多不文明的镜头。如：随地扔垃圾啊，光天化日之下入室行窃啊，诸如此类的场景屡见不鲜。不少玩家钟爱于此类游戏的初衷，也就是出于这种现实生活中所无法尽情放纵的自由吧。好了，今天我们来回味一下，游戏中究竟有哪些不文明的行为，以及这种行为对玩家现实生活中有哪些影响。如果大家觉得我们说的在理，那么就请大家平时心中有个度，千万别把游戏和现实混淆在一起；如果大家觉得我们说的纯属瞎掰，那么请一笑置之，别太认真。好了，闲话不多说，我们一起来看看游戏中究竟有哪些不文明的行为吧。



乱扔垃圾行为可耻：马里奥赛车

想必在小学课本里，老师就曾经告诉我们不能乱扔垃圾，一定要把垃圾分类，并扔到路边的垃圾桶中，但是在不少游戏里都有着随地扔垃圾的镜头，给年幼的玩家造成了不良的影响。

玩过NDS上的《马里奥赛车》的话，大家一定对游戏中不少随地扔香蕉皮、随地扔龟壳等行为记忆犹新。在游戏中可以得到各种道具，玩家要在朝终点进发的同时，使用这些道具给对手造成障碍，影响对手的前进，从而使自己领先别人。但是，在给对手施加障碍的过程中，行为则多种多样，使用香蕉则是典型的牵制对方最有效的办法。如果对手不幸踩到了你扔的香蕉皮，自己的速度就会下降，同时车头打滑，不能把握方向，需要过几秒之后才能重新恢复成正常的状态。但是在所有竞速游戏中，慢了零点几秒都有可能导致输给对方，所以一旦踩到敌人设置的陷阱，自己在整个赛程中的局势就限于被动，只有把握敌人的失误，迅速超越对方，才能重新领先对手。不过，真正的高手级玩家在游戏中，几乎是背版高手，每个赛道都是十分的熟悉，人为的失误几乎是不可能有的。所以，灵活使用各种障碍道具，才能给对手施加压力，从而体现赛场中的紧张气氛。



→图中的瓦里奥把香蕉放在了车尾，准备抓住机会坑害别人。



←排名越靠后，获取珍贵道具的几率就越高。

除去香蕉皮之外，马车系列中还有着龟壳这种投掷道具。与香蕉皮不同，龟壳既可以朝前方投掷，影响画面中比自己领先的对手，也

交友 江苏 陶夏秋
一狼君，你的形象呢！你的日语学园能不能都用罗马发音音标注好，好多汉字不会读。（一狼：下次我会注意的。）
男，16，江苏省无锡市崇安区金海里6号，QQ985981578

可以把龟壳粘在车身后方，让对手不能靠近自己。此外，对手如果从背后偷袭的话，龟壳也能替自己挡住一次伤害。《马里奥赛车》这个游戏最大的魅力也就正在于此，与其说考验谁的操作技巧更熟练，倒不如说真正比较的，而是看谁使用道具的准确率更高吧。想必玩惯了《马里奥赛车》系列的玩家，投掷龟壳的命中率都有明显的提升。

当然，游戏中我们可以尽情的放任，随地扔垃圾来给对手带来不便。但是在现实生活里，我们可千万别做出这等不文明的事情。否则被环卫大妈抓住了，免不了批评教育一顿不说，可能还要领上一张罚款单。所以大家在生活中要处处讲文明，垃圾最好能扔到马路旁的垃圾箱里，别给过往的行人造成不便。



无法无天惨无人性：横行霸道GTA



↑GTA系列最早是在家用机PS2平台上推出的，这个游戏在国内相当的受欢迎。

作为一个遵纪守法的良好市民，我们应该遵守相应的法律法规，不能做法律所禁止的事情。但是在某些游戏里，特意去虚拟了一个无法无天的城市，让玩家为所欲为，从而寻找现实生活中所无法实现的快感。

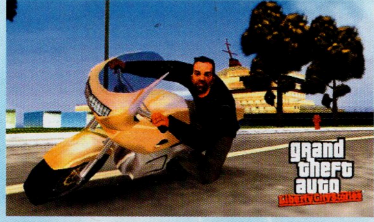
之所以说《横行霸道》这个游戏无法无天，编者还是有一定自己的理由的。想必大家对这个在欧美大行其道的游戏都有所耳闻，其最大的卖点就是可以尽情的抢劫、打杀，甚至袭警，进行恐怖活动等等。难怪这个游戏的日版在审查时被限定18岁以上的玩家才能购买，否则真的就成了毒害未成年人身心的罪魁祸首了。

玩家扮演的角色身处在一个非常自由的都市里，可以驾驶汽车、飞机、坦克等，当然还可以使用各种枪支武器，可以尽情地杀戮市民。当然，随着自己破坏度的增加，自己的犯罪指数也会提升，同时也会被警察通缉。当然，也可以持枪与警察对峙，袭警的话犯罪指数提升的更快。直到自己达到了6颗星的犯罪度，警方还会出动坦克来拘捕主角。此时如果能抢夺来一辆坦克乘坐的话，就可以尽情地破坏城市了，因为坦克基本上是属于无敌的。



←游戏中有不少类似的暴力镜头。

值得一提的是，游戏里最大的魅力，是隐藏着各种需要输入指令的秘籍。倘若输入正确，便能立刻获得相当好的护甲、车辆等。正因为有了这种作弊程序存在，玩家们才能在游戏中乐此不疲，将本作的可玩度又提升了一个高峰。因为一旦自己身处不利，或者被警方包围的时候，只要牢记秘籍指令，便可以随时补充HP，让自己立于不败之地。



←可以驾驶各种车辆正是本作的特点。

在《横行霸道》这款游戏中，玩家非常的自由，可以在一座城市里尽情的放纵，抢劫，杀人。在这种空前自由的游戏中，玩家可以尽情的放纵自己。某些玩家平时在生活中比较压抑，憋闷，沉积于内心的怨念不能得以发泄，所以需要在游戏中发泄自己的心情。这种玩家就特别爱玩这样的游戏，以图一时的爽快感。类似的游戏还有光荣的三国无双系列，玩家扮演古代的武将驰骋于沙场，一骑当千，体验那种杀戮的感觉。不过，这些游戏里毕竟都是虚拟的。如果现实世界中真的模仿游戏那样去做违法的事情的，估计几个脑袋都不够杀的。

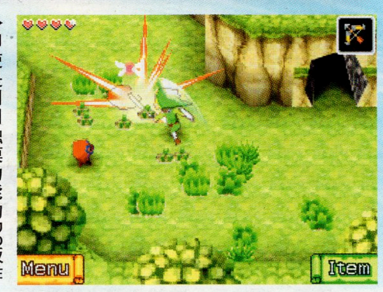
特别策划

以前写了N回回函卡，都没有登上，怨念……（某编：这次不是让你上了么……）
男，18，北京市顺义区天竺镇天竺花园天祥园2号楼，QQ525449061 北京 刘琨 交友



残虐花草破坏自然：赛尔达传说

在公园里面，随处可以见到“请勿踩踏草坪”的字牌。但是在某些游戏里面，到处都有摘花锄草的镜头，给我们玩家留下不好的印象。



↑即使是利用触摸功能的DS版作品，仍保留着可以锄草的设定。

永远戴着绿帽子的主角林克想必大家都非常熟悉吧，在《赛尔达传说》这个万年救公主的游戏中，主角林克总是经常做一些残虐花草的事情。FC上的两作由于当时的机能限制，还没有导入可以锄草获取物品的系统。直到SFC上的众神之三角力量之后，该系列每一作里，都可以挥动武器来锄去地面上的花花草草，有时候可以获得生命值，有时候可以获取少量的金钱，这一点也可以算是该系列的一大亮点吧。不过，再怎么说主角林克也是背负着打倒魔王救出公主这个伟大使命的勇者，让勇者去干这些农民工才做的锄草工作，未免太掉架子了吧。

如果说单是锄草的话倒也不算什么，毕竟也能算是为环卫工作做贡献。但是某些作品中，林克还可以使用锄头来挖地，从地下挖去宝藏，这个系统设计的实在令人想不通。笔者记得在众神之三角力量里，有一处要寻找某个重要道具，就必须要用锄头一格一格的挖才行。事后看着被自己挖的坑坑洼洼的地面，心里难免会有些愧疚吧……其实，在《牧场物语》这类游戏里，虽然早就有了锄草、挖地等系统，不过好在该系列的初衷是为了种植果实，这一点还可以理解。在《赛尔达系列》里以挖地、锄草来赚钱，这个不能不算是一个不文明的表现吧。

在现实生活中，我们一定要爱护花草，不要践踏草坪，乱摘花朵等等，游戏中的陋习可千万别带到生活中去。虽然说践踏花草等行为只属于不道德的行为，不会被追究法律责任，但是对于我们每一个良好市民来说，都是有义务去遵守这些道德约束的。如果人人都去践踏草坪的话，整个城市的形象就会受到影响。



←倘若按住攻击键不放的话，即可蓄力割碎更大面积的草地。

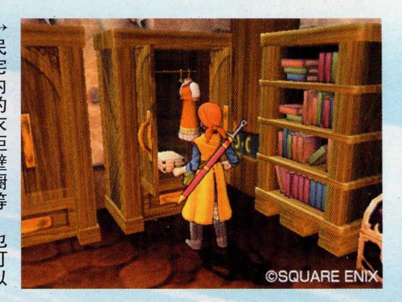
入室行窃顺手牵羊：勇者斗恶龙



↑可以搬起木桶并扔下，是DQ系列招牌式的系统设定。

光天化日之下，入室行窃，在现实生活中没几个人能做出这样的事情吧。但是在诸多RPG游戏里，玩家进入一个村庄，肯定要入室行窃，去搜刮道具，恐怕这已经是RPG玩家心中的常识了吧。

说到RPG游戏肯定要说到《勇者斗恶龙》了，在DQ里最明显的特征，就是要进入村庄里搜刮民宅了。每个村庄的民家中，均可以找到某些游戏的必需品：药草啊，基美拉之翅啊，甚至少量的金钱啊等等。此外，在DQ里有许多



→民宅内的衣柜壁橱等，也可以随意的打开调查。

收集系统，比如小金币收集，如果想收集全部的小金币，兑换强力的武器装备的话，肯定免不了要入室行窃一番。看着主角在一个个NPC面前，公然打开柜子、偷窥木桶，不少玩家肯定会觉得，这主角真是个名副其实的小偷啊。

其实，说到进入民宅搜刮道具倒也算不了什么，毕竟几乎所有的RPG都有这个设定。但是在PS版的DQ7代以后，玩家还可以搬起民宅里的坛坛罐罐，并且当面砸碎也可以，这一点就更不可思议了。好歹拿也就拿了，临走还搞破坏，这一点行为与强盗无异。到了NDS版的DQ中，虽然主角不能搬起坛子，但可以踢碎(还是破坏……)，总而言之，我们可千万别学DQ里的主人公，实行惨无人道的“三光政策”啊。

更为严重的是，在DQ里面厂商故意设计了不少“万能钥匙”，用来方便玩家入室行窃。比如“盗贼钥匙”、“魔法钥匙”、“最后钥匙”等等。玩家拿到了这些钥匙，就能够畅通无阻，甚至连王城的宝物库也可以随意进入。笔者印象最深的就是在DQ3里的沙漠之城了，白天会有士兵把守宝物库，玩家必须等到晚上，才能偷偷潜入王宫，然后使用魔法钥匙盗取城中的宝物。主角猥琐的形象已经在玩家心目中根深蒂固了吧。

现实生活中，我们平时走亲戚串门时，可千万别有“拿来主义”的思想，不能随便拿别人的东西。即使是自己喜欢，也要向别人说清楚，征求对方同意以后，再借来用，当然记得一定要还哦。此外，别人的东西一定要爱惜，不能像DQ里面那样随便打碎别人家的花瓶、水壶等，有句话叫“好借好还，再借不难”啊。

特别策划

挥金如土铺张浪费：重装机兵

对于爸爸妈妈给的零花钱，或者自己辛辛苦苦挣来的血汗钱，一点也不珍惜，马上就给挥霍一空,这种行为就是非常可耻的。不少游戏里面，厂商设计了很多种榨取玩家金钱的系统。玩家在游戏里打怪做任务赚取的金钱，很快就被挥霍一空。

在《重装机兵》这个系列中，玩家扮演的是一名赏金猎人。顾名思义，赏金猎人就是为了赏金去猎杀怪物，当然，获取了大量的赏金，肯定还要想办法给挥霍掉。在《重装机兵》系列中，装备的种类非常之多，而且价格也不菲，如果不去打倒赏金怪物赚取大量的赏金的话，根本不可能买得起各种昂贵的装备。所以，玩家如果想在游戏里生存下去，必须要于各个村庄打听赏金怪物的情报，赚取金钱，才能改造自己的战车装备，使自己变得更强。特别是到了游戏后期，一件战车装备价格甚至能够上万，如果想给战车打造成最强，没有几十万的资金投入是根本不行的。更有甚者，整个游戏里没有特别适合刷钱的怪物，唯一一个留下金钱最多的金蚁毯也不过5000G而已，因此，在整个游戏里，基本上任何时候都围绕着“赚钱”二字。

如果说因为购买武器装备而需要花费大量的金钱这一点还说的过去，但是在《重装机兵》系列中，厂商居然设定有专门出售装饰品的商店存在，这一点实在是太难以理解了。商店里出售的装饰品不仅价格昂贵，而且即使购买了也没有任何用途，只能起到装饰自己家里



↑被视为系列最强作的SFC版重装机兵回归，其中赏金猎人红狼是牵动人心的角色。

布局的作用。不少玩家初次接触游戏的时候，难免要攒钱购买一两件试试，看看有什么特殊的效果，直到购买以后才大呼上当。恐怕厂商设计这个系统的初衷，就是出于针对游戏后期玩家手头积攒的钱财已经无处可以消费才故意设定的这个陷阱吧。所以，玩惯本系列的玩家，恐怕经常在大肆消费之前，都习惯先保存一下记录吧。

现实生活里，我们可不能学习游戏里的那种挥金如土的精神，手里有了零花钱，一定要好好的攒起来，用在该用的地方。自己平时打算买某件东西的时候，一定要事先考虑再三，这件东西到底该不该买，然后才做决定。养成勤俭持家的精神，对我们长大以后的生活是很有帮助的。



违章驾驶堵塞交通：火爆狂飙系列

在提倡文明驾驶的现在，对驾驶员的考核制度非常的严格。做好一名优秀的驾驶员，不仅需要有丰富的驾驶经验和精湛的驾驶技术，更需要具备良好的心理素质和灵敏的反应能力。但是在某些游戏中却大肆宣扬超速驾驶、制造混乱的快感，来满足玩家在现实生活中所无法达到的另类体验。

《火爆狂飙》系列不同于其他竞速类游戏的最大特征，就是能够随心所欲地开大马力驾驶赛车，在包括城市内部的各种道路上尽情地驰骋。玩家可以驾驶形形色色的各种车辆，在赛场上尽情地撞击别人的车辆，甚至于撞烂变形的赛车，都可以继续在赛道上行驶。玩家在游戏中可以感受到高速行驶的刺激，也可以满足破坏车辆的快感。相比强调画面和速度的《山脊赛车》系列与讲究真实感和操作的《GT赛车》系列，《火爆狂飙》的确有着自己的独到之处，在同类竞速游戏中独树一帜，赢得多数玩家的欢迎，以致于该游戏在家用机平台和掌机平台上都有推出。



↑虽然手感不如《山脊赛车》系列优秀，但游戏的画面制作得丝毫不逊色。

但是，从现实生活方面来考虑，过多的沉迷于这种游戏之后，的确不利于现实生活中的驾驶。想必我们热爱游戏的玩家年龄层都比较低，将来如果要去考驾驶执照的时候，把开车



↑即使车辆已经残破不堪，仍然可以在赛道上继续行驶。

当成了一种游戏，可就是拿自己的生命开玩笑了。毕竟在游戏中如果发生失误，大不了可以关机RESET重来，但是现实生活中可不能使用SL大法读取进度，一旦酿成了天灾人祸，必须要付出惨痛的代价。

文明驾驶是每一位驾驶员必备的素质，如果不按照法律规定违章驾驶的话，不但威胁到自己的生命和财产安全，也对马路上的其他车辆的正常行驶有所影响，更严重的话则会造成城市交通混乱堵塞，后果一发不可收拾。所以建议大家在游戏中的快感千万别带到生活中去，驾驶汽车也好，平时骑自行车也好，步行过马路也好，都必须严格遵守交通规则，别把自己的生命安全当作儿戏。



↑本作在各种平台上都推出过，感兴趣的玩家随时可以体验《火爆狂飙》的魅力。



交友 吉林 曹洋

我玩游戏，不求品味只求翻，难度太大从不钻，不求完美只求爽，从不收藏翻完删。

男，18，吉林省通化市第一中学，QQ460524490



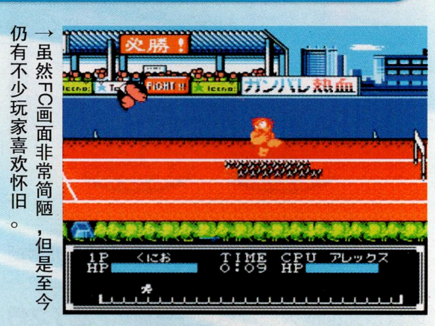
作弊要赖投机取巧：热血新记录

从小学的第一次上课，老师就教给我们要做一个正直的人，做一个对社会有用的人；第一次考试，就知道作弊是不好的，作弊是不光彩的，如果作弊被发现是非常脸红的一件事情。但很多游戏告诉我们，作弊也是一种“取胜”的手段。

《热血新记录》是大陆玩家非常熟悉并且喜爱的一款FC游戏，也是最初接触的一款以运动会为题材的游戏，游戏中有5个比赛项目，其中包括赛跑、撑杆、链球、游泳、柔道五项运动。玩家可以在比赛前去道具商店买上一些作弊的东西，最为“恶劣”的就是赛跑了，在你购买作弊东东之后，对手的跑道上就会出现钉板和石油，钉板能让对手摔跤，石油能令对手减速，花点钱效果确实不同凡响，而且大幅提升了游戏的趣味性。

其次就是游泳了，当玩家购买了作弊道具后，水中会出现食人鱼攻击你的对手，不知道这鱼是谁训练的，只咬他，不咬你，而且只要食人鱼出现对手就无法浮出水面躲避攻击。当对手被食人鱼咬到时，玩家都会感到非常开心，赏心悦目，因为你作弊了，你有他所没有的优势，同样提升了游戏的趣味性。

其他比赛的作弊仅限于增加自己的优势，基本上不会迫害对手本身，如撑杆可以后退，多几次补救机会；链球蓄力直接到头，链球变成火箭，落地滚动等，都不会直接伤害到对手的身心。热血系列本来就充斥着暴力与滑稽，这也就是热血系列成功的关键。然而当他们制作《热血新记录》时就加入了购买作弊道具的系统，玩家们也很开心地接受了，因为同样是作弊但至少还没有使用金手指锁定HP或金钱那么“恶毒”，虽然在那个时代还没有什么正统的金手指。制作团队很好地抓住了人们想要在公平的竞争中耍点小聪明的心理，就像走后门一样，塞一些钱使路好走一些一样，这也是一种人类的劣根性吧。



→虽然FC画面非常简陋，但是至今仍有不少玩家喜欢怀旧。

这恐怕是最早能找到的，利用作弊手段取得胜利的游戏了。这些作弊是在游戏中允许的，但是在现实中千万不要这么做，而且千万不要认为有钱就可以摆平一切，不要认为可以用钱取得胜利，公平竞争是对对手的尊重，是对自己的自重。



饥不择食狼吞虎咽：无双系列

最初的最初，教导我们不要吃陌生人给的东西的人一定是我们的父母，初衷是担心我们的安全和健康，不过吃别人给的东西总比吃从地上捡来的东西安全卫生的多，也只有动物才会吃捡来的食物，然而很多动作游戏都是在地上捡东西吃恢复HP。虽然恐怕很少会有人效仿，但天下之大无奇不有，要相信人类的智商是没有下限的，所以希望各位有则改之无则加勉。

无论是略懂三国的人还是不懂三国的人都应该熟悉《三国无双》这个名字。当然无双系列中还包括《战国无双》和《大蛇无双》，只不过一个以中国三国时期作为游戏背景，另一个以日本战国时期作为游戏背景，《大蛇无双》就把这两种融合到了一起。不同的人物，不同的武器，不同的背景，但玩家得到的都是以一当万的爽快感和杀戮感。看着那些小兵以卵击石般向你冲过来，而你只需要三两下就能干死几十人，正是这种悬殊的实力差距，使得玩家感到自己非常强大，从而得到满足。

再厉害的大象也会被千万只蚂蚁咬死，同样，英雄也是人，也是血肉之躯，在无数小兵的前仆后继下体力也会不支。这时玩家就会发

特别策划



↑经典的吃包子画面，相信能勾起不少玩家儿时的美好回忆。

现砍杀死的敌人会掉落包子或酒坛，吃了之后可以恢复HP等。这样的游戏设定可以理解，通过杀敌随机掉落一些物品，这些物品可以恢复部分HP。但是死人掉出一个热腾腾的包子在地上，就这么肆无忌惮地吃了，这是不是有点太饥不择食了？我们可以理解这样的设计，无论是三国时期还是战国时期出现血瓶都是不协调的，所以选择了热包子。当然这也是借鉴了最早街机版的《吞食天地》，那里面吃的就是包子和烤鸭（鸡？），其中还有个著名的吃包子小游戏正是街机厅摇杆的噩梦。设计可以原谅，但这种举动，捡起地上的包子就吃，特别还是死人掉出来的，这种行为绝对不是正常人可以干出来的。

捡死人掉的包子吃，也许这种举动已经脱离了是否文明的讨论范围了，但绝对是不雅的、有碍瞻观的。就像公墓上有人晚上偷扫墓者留下的鲜花一样（他们偷了再卖），也会有人偷吃扫墓者留下的水果吧，总之是不道德的行为。也许特意拿出来说有些多余了，但有句话说得好，人类的智商是没有下限的。各位玩家游戏中吃吃就得了，现实中还是吃买的东西吧。



破坏公物危害社会：复仇者

爱护公物也是小学生行为规范中的一条，小时候能够接触到的公物也就是学校的粉笔了，这也应该是受到破坏最多的公物了，对于一些再大一点的公物我们也没有能力去破坏。但是游戏中往往会有很多关键物品隐藏在公物里，只有破坏掉才能得到。

其实很多横版过关的街机游戏都会有可以破坏的东西，如前面提到的《吞食天地》，就是破坏各种木桶。但是为何要单说《复仇者》呢？因为《复仇者》是笔者印象中最深刻的破坏公物的游戏，游戏里可以破坏的除了常见的垃圾桶外，还有公用电话亭、电线杆、汽车和摩托车可以破坏。因为他是一位漫画英雄，所



↑由图中可以看到被破坏而爆炸的汽车，而驾驶员居然被炸成了这副模样。



↑玩家可以破坏的木桶，同时可以作为攻击道具向敌人投掷。

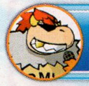
以可以破坏这些常人不能破坏的东西。这种设计也是可以理解的，但破坏应该是基于英雄维护正义的过程中不得已“碰”坏的，比如被怪兽扔飞落在了汽车上等等。然而游戏中玩家却主动过去破坏公物，因为打坏他们之后会出现各种强力的武器，除了手枪机枪外，还有手雷和喷火器等高破坏力武器，帮助玩家更快速地消灭敌人。

游戏在无形中提倡怂恿玩家去破坏公物，这一点和GTA系列还有所不同。虽然GTA模拟了一个可以自由破坏的城市，但是绝对没有破坏了摩托车而得到手雷的这种设计。所以说，GTA的卖点虽然是暴力和破坏，但它并没有怂恿玩家去做跟任务没有关系的破坏。再来看看



其他游戏，最多也就是破坏垃圾桶什么的，像《复仇者》这样的游戏绝对可以称得上是怂恿之最了。不过毕竟是游戏，用暴力和破坏吸引玩家也没有什么错，但玩家在《复仇者》中破坏公物只是为了拿到武器，而在GTA中破坏才是为了发泄，所以复仇者在这点显然做得并不好。当然，不少玩家当年沉迷于街机厅，也正是因为在《复仇者》这个游戏中能满足玩家破坏的欲望吧。

虽然我们不能像《复仇者》那样击碎电线杆或摩托车，但是大街上的公用电话亭依然在受到破坏。经常可以看到不能使用的公用电话，有的是按键损坏，有的甚至话筒线被剪断了，我相信这些都是没有素质的人在用公用电话泄愤。各位玩家可不要玩了游戏出去破坏公物，因为即使你砸烂了它也得不到手雷，就算捡到了，也要上交公安机关。



沉迷滥赌寻求刺激：口袋妖怪系列

不用说大家也知道赌博是违法的，国家明确规定严禁赌博，但是很多游戏中都有赌博色彩隐含其中，就像口袋妖怪系列的游戏厅一样。

《口袋妖怪》系列也是人尽皆知的大众化游戏了，该系列给任天堂公司挣了无数桶金砖，并且续作不断，马上《口袋妖怪白金》就要上市了，名为白金得到白金评价的续作一定还会得到大卖。玩家作为一个想要成为最强口袋妖怪训练师的少年踏上了冒险的旅途，挑战各大场馆的高手，结识新的朋友，捕捉新奇的口袋妖怪，游戏中还有很多迷你小游戏和有趣的系统，这一切吸引着每一位口袋妖怪迷。游戏中有一个类似游戏机厅的场馆，里面有很多街机，玩家可以在兑换台那里购买游戏币，然后玩类似日本非常盛行的老虎机（又名柏青哥）。赢来的游戏币不能再换回钱，但是可以换外面捕捉不到的口袋妖怪，有时为了得到一只珍惜的口袋妖怪要在那个场馆逗留很久。仔细想想这不就是一种变相赌博吗？当然制作团队的想法并没有错，既然老虎机在日本这样盛行，加入一个带有赌博色彩的游戏厅一定会受到好评，不过我们不奖励金钱，而是奖励口袋妖怪，这样的设计无论是大人还是孩子都能接受并且乐在其中。事实证明他们是对的，既不影响游戏的主线剧情又不会令玩家沉迷，非常成功。

笔者不是以批评的口吻来说《口袋妖怪》的，而是围绕沉迷滥赌来说的，而且我要夸《口袋妖怪》，把博彩游戏加入的恰到好处，而其他以赌博为卖点的游戏却令很多玩家沉迷滥赌。也许它们的初衷是为了让大家在游戏中体验豪赌的爽快感，尽情发泄，而又不会损失一分钱，然而很多人又是因为先接触游戏而迷恋



↑在赌场中可以获得强力的口袋妖怪，这一点的确抓住了玩家的心理。

上了赌博，最后滥赌败家，直至破产。我相信这种事一定有发生过，但不能因为有人用菜刀砍人你就去告菜刀场，是那个人的使用方法错误而不是菜刀场的错。当然，赌博这种设定不止是在《口袋妖怪》系列中有出现，在其他不少游戏中，如DQ系列，都有着赌场的存在。这也正是说明厂商抓住了玩家的心理。

总而言之，各位千万不要沉迷于赌博，百害而无一益。在游戏中发泄一下就好了，千万不要在现实中赌博，否则会越陷越深，毕竟小赌怡情，大赌就伤感情了。

—— 结束语 ——

我们分析了这么多游戏中的不文明行为，相信大家也对游戏中的种种奇怪设定有了一定的了解。不知道大家在玩游戏过程中，有没有被游戏中的不文明行为所影响到。编辑们策划这次特稿，只是图大家开心一笑，放松放松心情而已。当然更重要的，是我们玩家应该正确地看待游戏，认识游戏，别因为游戏而影响到自己的生活，这样才是正确的做法。

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

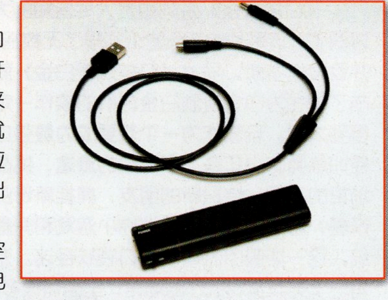
□文/库巴
□责编/库巴

以前向各位玩家介绍过一款手表型充电器，可以给DSL、PSP等多种娱乐设备充电，麻烦的是需要先给“手表”充电才行，现在又出了一款棒型充电器，只要用4节7号电池即可，确实方便了不少，不过经过测试发现与说明书上写的并不完全一样，把测试结果写出来希望各位玩家不要错买。

DSL、PSP双机种7号电池充电器

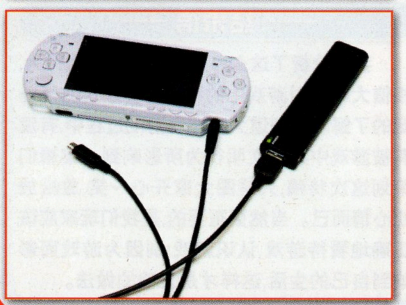
厂商：Datel-Japan
价格：1869日元

有了本品，你可以使用4节7号电池给PSP1000/2000和DSL充电。充电器长约11.6cm，宽2.9cm，高1.5cm，非常便携。充电器放入4节7号电池后重约72g，USB接口充电线长90cm。充电器有一个on/off开关，当开关打开时电源灯显示为绿色，非常简单明了。这个绿灯只能用来区分是否开启，如果能显示充电状态或者电池剩余电量就好了。由于充电器的接口采用USB接口，所以只要有对应的线就可以给其他电器充电。本品附带的充电线一端分出两个插口，分别用来给DSL和PSP充电。



说明书上写着使用4节充满电的eneloop充电电池给空电DSL充电，大约需要2.5个小时充满；给空电PSP充电一次无法充满。但实际测试时与说明书上写的稍有出入，给关闭电源的DSL充电，大约45分钟后DSL上的橙色充电灯灭了，表示充电完毕，感觉充的太快了，打开电源不一会儿电源灯变为红色；给PSP-2000充电1小时32分PSP的橙色充电灯消失，打开电源，电量仅有4%。正常PSP-1000持续驱动时间约2小时，PSP-2000持续驱动时间约5小时，DSL约7小时。将便携充电器分别和PSP、DSL连接起来进行测试，用任天堂的《动物之森》测试DSL，亮度声音都调到最大，直到自然断电，大约5小时38分钟；用BANDAI的《山脊赛车》测试PSP-2000，同样亮度声音都调到最大，大约1小时28分钟自动关机，持续时间稍微有些短。





测试结果让人稍微有些失望，不过本次的测试也不严谨，有可能是其他原因造成的结果不理想，玩家在外出使用时请不要过度依赖本品。

☆☆库巴推荐入手人群☆☆

也许是电池充电失误使得测试结果很不理想，不过在掌机空电状态下连接使用效果还是不错的，但目前看来并不稳定，切记谨慎入手。

交友 湖北 李嘉闵 | 貌似PG最近出版得变快了，工作效率有提高啊，不错不错。（某编：感谢支持）
男，17，湖北省黄石市第二中学高三，QQ84382916

上盖不再多余的PSP-2000用铝壳

厂商：Datel-Japan
价格：2079日元
颜色：黑、银



本品相当于同厂发售的“DSL用新型铝壳”的PSP-2000版，不仅制作素材相同，合叶连接处的制作工艺也很相似，有不少共同点，质量大约95g。铝壳内部布满了海绵，可以看出保护性能很高，上盖与汽车发动机盖相似，有明显的凸起，盖里可以存放2枚记忆棒。这样的设计看起来与上期介绍的CAPDASE的PSP金属壳非常相似，但其实有很大区别。由于上盖有明显凸起，与PSP的液晶屏幕有很大距离，再加上上盖非常结实，这样的硬度在同类产品中还是第一次见到，所以玩家完全不用担心上盖会扭曲磨到液晶屏幕。



铝壳背面有增加摩擦力的线状橡胶，可以有效降低小P从手中滑落的概率，玩游戏时手感比较舒适，UMD仓处有一个盖子可以打开，开闭非常流畅。戴上铝壳后，小P的L/R键、音量调节、电源开关、无线LAN开关等都可以很好地露出来，用起来没有什么不满意的地方，USB插口处有一个小盖子，可以盖住USB插口起到防尘的作用。不过再戴上铝壳之后就不能使用GPS、摄像头等外设了，因为铝壳将USB插口两侧的小洞封住了。实际戴上铝壳玩游戏测试，没有什么不适，重量必然增加了一些，但是拿在手里感觉并不是很厚，增加摩擦力的橡胶摸起来手感不错。与“DSL用新型铝壳”相比相同点非常多，首先它们都非常结实，都有合叶旋转功能，上盖都有特殊功能，没有什么不满意的地方，但是感觉封上USB旁的小洞使得USB的使用受到了限制。

☆★库巴推荐入手人群★☆

确实非常结实实用，而且手感不错，能够很好地保护你的小P，质量稍重，但不影响游戏手感，推荐有2枚以上记忆棒的玩家入手。



大幅增加一体感DSL用保护外壳

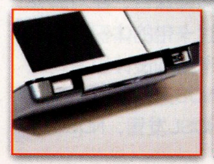
厂商：CAPDASE
价格：2520日元
颜色：黑、银、粉、紫、石墨、蓝

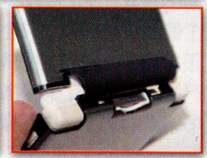
本品由日本海外厂商CAPDASE制作，MIYAVIX代理发售，和以前同厂制作的保护外壳稍有不同。首先从外观上看，外壳采用半透明硬质塑料，涂上一层薄薄的铝漆，看上去非常有金属质感，和同厂制作的水晶外壳相比，质量稍轻一些，仅有58g。虽然材质变轻了，但是保护壳的侧面有合叶将上下两部分连起来，大幅增加了DSL的一体感，这个合叶部分采用硅胶皮带制作，与水晶保护外壳大不相同。水晶保护壳在开闭时会发出清脆的声音，而本品绝对不会有任何声音。

保护外壳的厚度仅有2mm，戴上保护外壳触动侧面的开关也不会费劲，无限通信也与以前没有什么差别，然而水晶外壳由于过厚，触动开关时会非常不舒服。本品与水晶壳上下分开的设计大不相同，合叶连接的设计增加了DSL的一体感。L/R键很好地露在外面，使用时和没戴壳时没有区别，看上去一点违和感也没有。



质量变轻，但是保护性能却很高，玩游戏时的操作都与以前没有什么不同，使用硅胶皮带将保护外壳的上下两部分连起来解决了以往水晶外壳的所有缺点，绝对是同类产品中的佼佼者。





☆★库巴推荐入手人群★☆

硅胶和塑料的完美结合，即使是整个掌机周边界也是不多见的，价格也不贵，适合所有爱机玩家入手，同类产品中的首要推荐。

一览众山小NEO力作 R6金版评测

会当凌绝顶的NEOFLASH

如果从NDS烧录卡发展历史说起的话，一个名字会被大多数人铭记，那就是NEOFLASH，NEOFLASH 是一家国内公司，由于公司战略的原因，NEOFLASH小组的产品更多地销往了海外市场，所以NEOFLASH属于墙内开花墙外香的公司，每年NEO公司举办的自制软件比赛的影响力也是很大的。要知道全球第一款NDS烧录卡就是由NEO公司研发的，可以说NEOFLASH一直引领着烧录卡的发展，也是国内少数有自主研发技术的烧录卡生产厂商，作为全球首款NDS烧录卡，NEOFLASH可以说是万众瞩目，在当时凭借出色的程序员，以及过硬的硬件设计，成为烧录卡的领军人物，其后推出的MK2/MK3引导卡又率先采用了直接运行SD/MMC中的CLEAN ROM的技术，在当时来说已经是技术先锋了，NEO小组总是不断地给我们带来惊喜，这次的最新力作R6金版又是全球第一款在SLOT1端支持感应技术的烧录卡，下面就让笔者为大家揭秘这张神奇的烧录卡吧。

简约的外观不俗的品质

笔者评测过NEO公司的不少产品，NEO公司产品的包装特点就是简单而不简约，由于面向的是海外市场，所以设计风格与国内的厂商有很大的不同，R6金版采用了纸质包装，整体使用了黑色，显得稳重大方，而金色的R6也在黑色的映衬下显得更加高贵，由于命名采用了字母加数字的组合，国内不少的玩家误认为R6是一款仿冒R4的产品，而错过了这款极具新意的烧录卡，我们看到包装正面有3个小球，颜色分别是红，蓝，黄，代表了R6金版的XYZ三轴加速感应功能，这也是R6金版最大的卖点。

R6金版是一款支持SDHC存储卡的烧录卡，SDHC是“High Capacity SD Memory Card”的缩写，即“高容量SD存储卡”。SDHC最大的特点就是高容量(2GB—32GB)，可以存放海量的游戏，再也不用为空间不足而烦恼了。SDHC存储卡还具有读取速度快的优点，所以现在支持SDHC存储卡已经是烧录卡的必要标准了。包装盒的背面是产品的介绍，介绍全部是英文的，也是因为面向海外市场的原因。

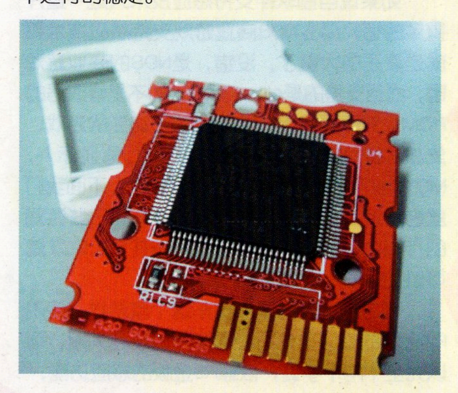


接下来我们打开包装取出R6金版烧录卡，这次新版的R6金版烧录卡是震动套装，包装内包含读卡器一个，支持SD卡以及TF卡，读卡器也十分精美，整体采用了白色塑料，表明很光滑，很有质感，比起那些廉价的读卡器，质量更好更耐用，传输速度也更稳定，我们看到除了R6金版以外，还附赠了震动卡，任天堂在设计NDS之初就为NDS准备了2个接口，我们称为SLOT1、SLOT2，SLOT1主要是运行NDS游戏，而SLOT2则是为了向下兼容GBA游戏，当然精明的任天堂并没有放过这个优秀的设计，随银河战士弹珠台附赠了一款SLOT2的周边，这是一个GBA大小的卡带，内置了震子，为NDS实现了震动功能，掌机游戏支持震动并不是在NDS上才出现的，早在GB的时代，任天堂就推出过带震动的游戏比如口袋妖怪弹珠台，在当时来讲是个很新鲜的设计，不过卡带的体积也比较大。正是由于NDS这种双卡槽的设计也为周边的生产提供了便利，使得NDS这部异质主机有了更多新奇的功能。随着NDSL发售，NDSL的

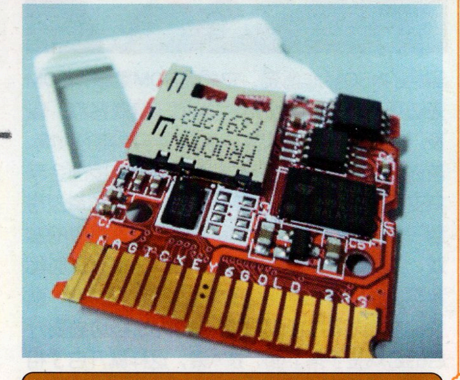


玩家不满意震动卡的突出，于是任天堂又适时的推出了NDSL用的震动卡，插在SLOT2上完美不突出，不过这款震动卡只通过任天堂的网站销售，因此到国内后价格不菲，所以很少有玩家接触过原装震动。这回可好了，R6烧录卡里面就附赠了震动卡，震动卡为白色外壳，金手指裸露在外面，背面用螺丝固定，震动卡是NDSL专用的，不会突出，此外还有NDS的适配器，这样无论NDS，还是NDSL都能使用了。

R6金版采用了白色的模具，手感很好。卡带正面的贴纸和包装的设计一样，也是黑色的衬底，金色的字体，背面是平滑的。R6金版设计的独特之处就是在卡带里面安置了一个小的发光二极管，在读取数据的时候会发出淡蓝色的光，这样的设计在烧录卡上也是很少见的，毕竟烧录卡的空间有限，这里也体现了NEO过硬的硬件设计水平。再加上采用了ACTEL PROASIC3 芯片的烧录卡，该芯片的主要特点就是省电、稳定，因此广泛应用在烧录卡上，主流的烧录卡多采用此芯片，现在不少烧录卡为了压缩成本都使用了封装技术，R6金版仍然使用芯片也是难能可贵的，充分地保证了烧录卡运行的稳定。



不愧为大公司的手笔，R6金版的电路板走线非常清晰，卡带的TF卡插口依然为竖插，插槽有弹簧设计，我们把TF卡插到底，卡槽就可以把TF卡卡住，当要取出TF卡的时候只要轻轻一按，TF卡就会弹出来，十分方便。在此提醒玩家，TF卡槽是烧录卡相对薄弱的地方，加上使用频率高，所以容易造成损坏，因此不要过于用力的插入TF卡，这样可以减少TF卡金手指的磨损，延长卡的使用寿命。



动态菜单全新的体验

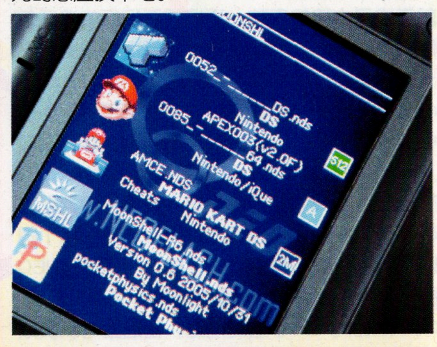
金版的使用很简单，首先要安装内核，从官网上下载内核文件，解压后复制到存储卡上就完成了内核的安装，再把想要运行的游戏复制到存储卡上，R6金版是一款标准的三免烧录卡，免刷机、免引导、免转换，直接支持clean rom，可以说十分简单易用，即使新手也可以轻松上手。启动NDSL后，我们看到R6金版可以进入NDSL的设置界面，在这里可以调节NDSL的亮度。点击R6金版的图标进入烧录界面，上屏幕显示了NEO小组的LOGO，LOGO是由两个圆圈构成的，旁边有NEO的字样，左下角是NEO小组的网站，大家可以通过WWW.NEOFLASH.COM来访问NEO小组的网站，在这里可以获取最新内核以及产品信息。我们发现屏幕中有个小圆环，随着我们移动圆环也在动，这就是R6金版的独门绝技感应技术的应用了。

更加神奇的是R6金版拥有动态菜单，当我们旋转NDSL的时候菜单也会随之变化，如果我们把NDSL竖过来的话，那么R6金版的烧录界面也会竖过来，iphone也有同样的设计，如果厂家能够把iphone上的一些经典创意移植到NDSL上面，那么肯定会给玩家带来更大的震撼。

我们可以看到R6金版的烧录菜单很简单，

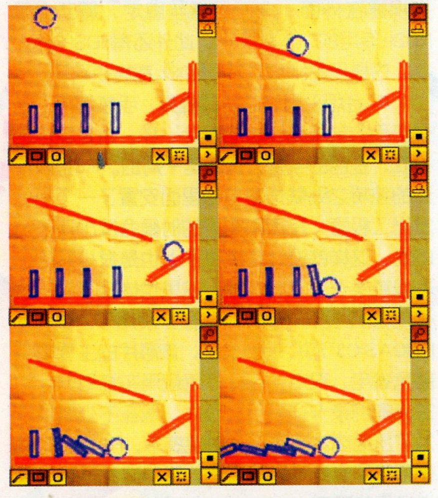


蓝色的NEO标准背景，之后是ROM菜单，ROM旁边可以显示游戏的存档类型、游戏名称，以及厂家信息。R6金版集成了烧录卡功能的大成，首先要说的自然是金手指功能，R6金版的金手指支持R4的dat格式金手指，这样金手指资源得到了极大的丰富，如果金手指库里有相应的游戏，就会在游戏上面显示Cheats字样，这时候我们把光标移动到相应的游戏上面，按X键，就会出现相应的金手指菜单，把光标移动到要开启的游戏金手指上面，按A键，这样就开启了相应的金手指，在列表上开启的金手指会显示○标记。R6金版在使用上做到了简单易用，功能上也很完善。下面就让我们看下R6金版全球领先的感应技术吧。



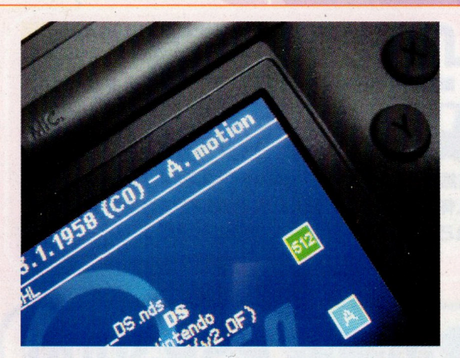
颠覆传统烧录技术的体验

每个厂家都有自己的杀手锏，就像M3独家支持的DSM播放，SC小组独家开发的即时存档技术。如果说前面两种都是在功能上的拓展的话，那么R6金版的感应技术可以说是颠覆烧录卡技术的设计，这次NEO再一次站到了技术的前沿，R6金版也是全球第一张实现NDS商业游戏感应操作的SLOT1烧录卡。R6金版的原理是通过传感器把XYZ轴和旋转的模拟量信号转换为数字信号，并实时返回给NDS。这就需要强大的技术实力，因为NDS游戏在开发之初并没有这样的设计，作为一款烧录卡能实现这个功能是十分难得的。NEO公司提供了感应演示demo，于是自制软件开发者们根据源码发挥想象制作了很多有意思的程序。比如说口袋物理这个小游戏，可以利用R6金版的感应功能演示一些有趣的物理现象，比如我们在NDS的屏幕上画一个圆圈就可以演示自由落体运动，还可以用画笔自由设置场景，各种形状都会固体化，如斜坡和地板，又或是能动的小球或箱子，充分展现了R6金版的感应功能。国内的软件开发者也对R6金版的感应功能十分感兴趣，著名的微软工作室开发的renostudio中英文记事本软件，就支持这种体感操作。当你在画图界面下旋转ndsl的时候，光标也会随之发生变化，R6金版的感应功能给软件爱好者们更多施展才华的机会。



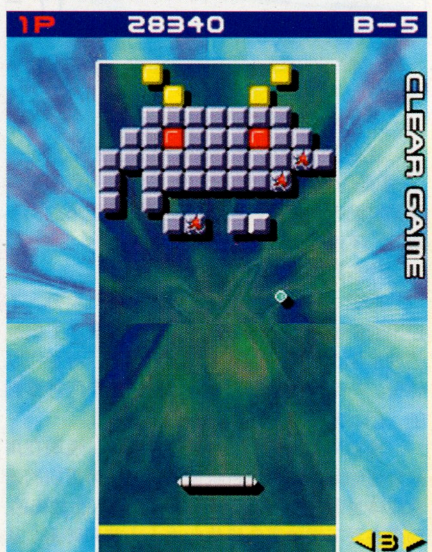
如果说自制软件支持感应技术只是一道开胃菜的话，那么NDS商业游戏支持感应技术那就是真正的大餐了，没错，是NDS的商业游戏哦，而且支持的是clean rom，而不是修改后的ROM。对于要使用R6金版的感应功能的游戏，先按Y键切换游戏的模式，右上角显示A.MOTION字样就表示感应模式开启了，下面我们就启动游戏，由于开启了感应模式，一些游戏的存档会有问题，这时候我们按住SELECT就可以正常进入游戏了。

笔者测试了马里奥赛车这个款游戏，使用R6金版的感应功能后使得游戏的乐趣大增，可以完全不用十字键，依靠R6金版的感应功能，



倾斜NDSL，就可以实现方向的控制，熟练操作以后可以实现漂移等高难度的操作，此外在联机对战中R6金版的感应功能也能完美实现，让比赛更加激烈。其他的赛车游戏如山脊赛车也可以使用感应操作。

笔者又测试了TAITO出品的打砖块DS，依靠R6金版的感应功能可以控制挡板的移动，不过感觉使用感应功能操作过于灵敏不容易控制。可见感应技术也并非所有游戏都适用，有的游戏使用反而会增加操作难度。



除了支持感应以外，R6金版的兼容性也有不俗的表现，恶魔城不死机，大作也都能完美运行，对于一张烧录卡来说，存储卡的选择也很关键，R6金版除了能支持SDHC的存储卡以外，还具有出色的存储卡兼容性，不挑存储卡，即使是低速卡，R6金版的内核也能完美运行游戏，不拖慢。

R6金版有自动打DLDI补丁的功能，这样就免去了在PC上打补丁的烦琐操作，让新手也能自如的使用各种常用的软件，同时R6金版的自动DLDI补丁功能进一步提升了自制软件的兼容性，出色的软件兼容性极大的丰富了R6金版的功能。对于破解版的樱花播放器R6金版也能运行，进一步提升了R6金版的附属功能。

说了这么多，R6金版没有缺点吗？当然不是，每一个烧录卡都不是完美的，总结起来R6金版优缺点各有4个，是否入手还要各位玩家自己决定。

优点

1、全球独家支持商业游戏感应操作，让游戏动起来
2、创意的动态菜单，像iphone一样酷炫到底
3、方便的三免烧录卡，令游戏过程更加轻松自然
4、采用主控ACTEL芯片，使卡带更加稳定省电

缺点

1、由于R6 Gold主销往国外，所以现阶段不能支持中文，不得不是一种遗憾
2、因为体感技术的加入，软复位暂时也无法支持
3、对于一些冷门游戏的兼容不能令人满意
4、无法替换的皮肤也让烧录卡的界面略显单调

游戏名称	运行状况	备注
口袋妖怪钻石·珍珠	完美运行	
紧急出口汉化版	完美运行	
恶魔城废墟的肖像汉化版	完美运行	不死机
恶魔城苍月的十字架汉化版	完美运行	不死机
口袋妖怪冲刺	完美运行	
托尼霍克滑板下坡	完美运行	
山脊赛车DS	完美运行	
合金弹头7	完美运行	
愿为你生	完美运行	

后记：龙蛇混杂的国内烧录市场

国内的烧录市场，已经不再是风平浪静了，山寨厂商都虎视眈眈的盯着这块肥肉，从最近涌现出来的高仿R4就可以看出，一些不法的商人制作假卡谋取暴利，而一些山寨厂商也借烧录卡的东风，改头换面的推出了所谓的新产品，最终危害到的是玩家的利益，所以大家在选择烧录卡的时候要擦亮眼睛，选择那些老品牌售后有保证的卡带，而这次NEO小组带着他们全球领先的感应技术，旨在给烧录市场带来一些清新的空气，也给玩家带来全新的操作体验。

□文/威软工作室 FFsky □责编/库巴

PSP热点半月观

HIGH LIGHT

主持/库巴

最近网上突然出现疑似"PSP-3000型"实物图，引起一番不小的争论，有人怀疑图的真伪，有人认为新型PSP很快就会上市，小编们也是各执己见，终于某位业内人士站出来说话了……

网络谣传索尼即将推出新款PSP3000 游戏业内人士辟谣"不会在近期"

之前网上突然出现了疑似"新型PSP"的照片，几张照片向各位看官展示了"新型PSP"与2000型的不同点，其中讨论比较热门的就是HOME键使用PS标志，背后的金属圈变细，音量调节键右侧有一个小孔，怀疑是麦克风。大部分玩家看完后都认为是假的，照片是PS的，但笔者看来照片不像是PS的，或者是PS高手所为，如果不是PS的那么新机型就是真的了？可PSP-2000型发售还未满一年，并且现在在日本的销售正旺，这个时候推出绝对不是一个好时机，那么这泄露出来的"新型PSP"照片该作何解释呢？近日某位不愿透露姓名的业内人士就"PSP3000事件"发表了讲话，以下为该业内人士的部分原话。

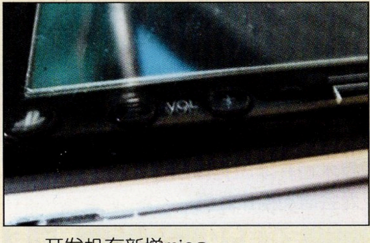


←PSP背面金属圈变细了，估计是为了减少磨损吧。

今天收到了总部发来的新版开发机，和网络上流传的图片是一致的，但也有些细小的改变，如果新硬件没有核心改变的话，开发机没必要变动吧，SONY不差这点租金吧，所幸wifi主机体没动，和原来的通用，省钱了。

不是什么PSP3000，新版开发机而已，名字目前也决定不下来，至于PSP3000什么时候出，只有老天爷才知道，但近期绝对不可能有什么PSP3000面市，想想PSP2000才发售了多久，现在PSP2000主机的销售势头一片大好，谁的脑子会有病在此时候弄个PSP3000出来？SONY有必要这样来拿砖头砸自己脚么？

好了，现在就大家的疑问，我回答一下：



←音量调节的右侧确实有一个小孔，真的是麦克风吗？

开发机有新增mic？

的确有个小洞，但不确定是mic，因为没有标识，而我现在不能测试。

网络传言的PSP3000是假的？

我去国内某个发布PSP3000消息的站看了一下，那贴时间是在我发帖之后，应该是转我的贴。某站发贴者的帖子，里面的图片是哪里来的我不清楚，不过他敢放出，我很佩服！

什么时候发售PSP3000？

抱歉，我说了我手里的只是新版开发机，不过说到新机发售，倒可以谈谈。一般在新主机发售前半年，我们可以拿到开发机，大厂甚至可以更早，PSP1000的开发机我是提前5个月才拿到的，但2000并没有更换开发机。

最初网上出现的照片是白色机体，但现在用来辟谣的照片却是黑色机体，笔者认为当初的谣言应该也是某位得到了开发机的业内人士放出的，而现在看不惯的黑色机体业内人士前来辟谣。从辟谣文中我们可以推测出新机型最快也要在半年以后上市，而且现在的命名也还是个谜，不过最近有人在Sony Computer Entertainment的网站上发现了PSP3000的小图标，此新闻在曝光后索尼官方已经删除了该图标，所以新型PSP很可能就叫PSP-3000型。不管怎样，新机型照片泄露对各位玩家来说应该算是一种福利吧，而且人家又暗示了半年之后，让我们一同期待新机型的到来吧。

TA-88主板不怕刷，神奇电池无法弄 PSP持续涨价，DA大神称请等待！

相信各位玩家都听说了，最新一批PSP-2000无法刷机，原因是这批机器采用了配载特殊CPU的TA-88主板，而使用神奇电池无法对该主板刷写破解，被称为PSP破解大神的Dark-Alex一直沉默不语。而就在最近，Dark-Alex在自己的博客中发表了有关新版神奇电池制作进度的文章，以下为译文。

使用TA-88主板的PSP对潘朵拉电池刷写程序"免疫"，潘朵拉电池以及时间机器所使用的IPL都无法正常运行。虽然IPL能从记忆棒启动，但是必须是SONY自己设计的，而使用其他签名程序的则运行不能。自制系统的使用会被某个程序屏蔽掉，你甚至无法在NAND上载入使用其他程序签名的自制IPL。

尽管如此，IPL并不是问题，真正的问题是1.5核心和3.40核心的混合。而最好的解决办法则是在未来新版本的神电刷写程序上使用新的核心。总而言之，新版神奇电池在新版核心以及新的界面完成之前是不会发布的，请耐心等待。：）

看得出来Dark-Alex大神一直在马不停蹄地制作着新版神奇电池，而且成功指日可待，不过SONY也不会放松，但是不管SONY想出何种防止破解的手段，笔者坚信，道高一尺魔高一丈。

除了SONY还有什么人对新版PSP无法破解感兴趣呢？那就是大陆的JS们，自从发现新版无法破解后，可破解的旧版机器就开始涨价，先是黑白银三色从1300元涨到1330元，第二天就涨到了1360元-1400元，北京的价格普遍在1400元-1410元之间，相信之后还会有小幅度上涨。当然涨价原因不仅仅是破解不能，现在是学生的暑假，正是购机的高潮时期，再加上奥运会的举办PSP水货不易进京，众多原因导致涨价。大神已经告诉各位想购机的朋友们了：请耐心等待！！

8G棒降价，索尼再发16G昂贵记忆棒！PSP大容量记忆棒普及时代降临！

索尼公司在澳洲地区和亚洲日本地区发售的容量高达16G的记忆棒已经进入大陆市场，澳洲地区的售价为480澳元，约合人民币3100元，大陆基本上卖3000元左右；日本地区的售价为3万日元，约合人民币2100元，大陆基本上卖2000元左右。同时美国亚马逊网上8G的SanDisk售价开始下调，目前售价仅为57美元（约合人民币400元）。16G棒固然吸引人，但是它昂贵的价格令各位玩家望而止步，即使是国外市场销量也不理想，相信国内索饭对这个价格也要三思而后行了吧，毕竟买一个正版游戏也就是几百大元，买个16G棒可就是两三千没了。所以16G棒要想普及，这个价格就是一个不低的门槛。笔者认为买个8G的就完全够用了，当然如果你想追求高存储量，手头又不是很富裕，那就可以选择Photofast公司提供的SDHC适配卡转换方案，基于此方案，PSP最多可以支持4张SDHC存储卡。这种适配器解决方案由两个部分组成，其中一部分利用了PSP的官方MS Pro Duo解决方案，通过一个CR-5300转换器可以容纳两张SDHC存储卡。而另一部分利用了PSP上端的USB接口，在上面插上一个支持两张SDHC存储卡的扩展槽，这样4张8G的SDHC卡即可组成32G的存储容量，比起索尼官方的16G棒可要便宜多了。

如果你觉得棒子小了，买一个8G棒或者选择SDHC扩展槽都是不错的选择，但是在此时购入16G棒，绝对不是个明智的选择。



←支持两张SDHC存储卡的扩展槽，看起来还是很美观的。



AVG 邪恶触摸		
游戏名	心跳魔女神判2	
厂　商	SNK Playmore	
发售日及其它资料	●2008.7.31 ●1人	●5040日元 ●1Gb

邪恶向触摸游戏二度登场

本作是去年这个时间发售的《心跳魔女神判》续篇，以调查并触摸美少女的身体来找出代表魔女身份的印记为主题。游戏中玩家再度扮演国中2年级的男主角西村恶事，与转学到天樱守学园后改邪归正成为天使的恶魔小黑，以及女主角圣花小露一同调查魔女嫌疑犯。





游戏的目的是为了要找出女孩子身上足以证明其魔女身份的印记，不过魔女印记只有在脸红心跳的状态下才会出现，因此玩家必须通过触摸笔调查她们的身体，包括用吹气或凝视等温柔的手段来让女孩子脸红心跳，以找出隐藏的魔女印记。除了继承前作既有的系统之外，本作还加入了局部放大指令与连锁要素，进一步提升游戏性。

TAB 迷你游戏		
游戏名	反叛的鲁路修R2：桌面剧场	
厂　商	NBGI	
发售日及其它资料	●2008.8.7 ●1-2人	●5040日元 ●256Mb

腹黑动画变身成萌系风格

自《反叛的鲁路修》第二季开播之后，日升社通过卖力的宣传到最近总算挽回不少人气，于是NBGI公司这次又趁势在DS上推出动画改编系列的第二作。游戏一改前作风格，以娱乐休闲类的小型桌面游戏合集的形式推出。在本作中玩家扮演的是一名到“11区”（也就是日本）进行一个月短期留学的布尼塔尼亚学生，游戏进行方式是在棋盘上移动，与遇到的角色交谈进入小游戏对决，以增加友好度并且与喜欢的角色一起进入结局为目的。

这次的剧情和声优都比前作有了大幅度提升，合计收录了1200句以上的语音台词。游戏的结局也多达20种以上，而且是全程语音。如果收集掉落在地图上的剧本的话还能够观看“鲁路修剧场”，动画中一本正经的角色会变成Q版形象十分可爱，甚至包括6段只有在剧场里才能看到的原创剧情。



游戏名	怪物农场DS2
厂　商	TECMO
发售日及其它资料	●2008.8.7 ●1～2人 ●5040日元 ●512Mb

这个暑假就在农场里度过



《怪物农场DS2 复苏的训练大师传说》是培育怪物进行战斗的《怪物农场》系列 NDS 最新作，沿袭了PS时代《怪物农场》与《怪物农场2》的系统，并配合NDS的触摸机能加以强化改良。此外还支持Wi-Fi联机对战，可以通过网络与好友进行怪物对战。



这次共收录有270只以上的怪物，比前作多出80只左右。创建怪物的方式则是配合NDS 特性，提供以手绘图形辨识产生的“魔方阵再生”、以麦克风语音辨识产生的“咒文阵再生”等前作已有的系统，而且还加入了以手写文字辨识产生的“魔法文字再生”新系统。

游戏中玩家可以借由上述3种方式来创建属于自己的怪物，通过一连串训练、修行与探险等方式让怪物逐渐成长，还可以让怪物彼此合体来产生出更强的下一代怪物。除了自己单独修练之外，还能够参加每年的怪物对战杯赛，与其他训练师一较高低，争夺代表荣耀的“训练大师”资格。



游戏名	召唤之夜2
厂　商	BANPRESTO
发售日及其它资料	●2008.8.7 ●1人 ●5040日元 ●512Mb

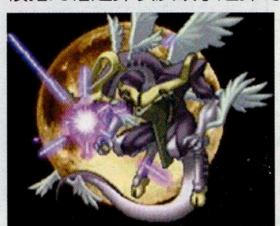
黑星红白的人设就是卖点



《召唤之夜2》的游戏舞台与《召唤之夜1》同为由召唤术所掌控的异世界——琳帕姆。主角是从属于召唤师组织“苍之派阀”的新人召唤师，玩家可从男性人物玛格纳或女性人物特莉丝当中选择一位当作主角，主角在游戏中被派予视察诸国的任务，与师兄聂斯提以及护卫兽一同前往未知的广阔世界展开冒险之旅。



游戏故事的进行可分为冒险部分和战斗部分，游戏以不断地进行战斗以及与同伴对话的“夜会话”来让故事剧情推展下去。根据对话选择以及故事选择的不同，游戏故事也会跟着改变，制作小组更准备了复数的故事结局，战斗部分则是传统战棋制，并采用体贴玩家的游戏方式。



口袋基地



口袋新闻 为《白金》造势，豪华活动开幕！

著名网站“ポケモンだいすきクラブ”（超喜欢神奇宝贝俱乐部）最近举办了一个活动。从报名的参与者中抽选1000名幸运儿，这些幸运儿不但可以获得购买《神奇宝贝 白金》卡带以及《骑拉帝纳限定版NDSL》套装的机会，价格为21600日元（含税）。在购买的同时，这1000名中奖者更可以将获得四大活动特典礼品：上期我们介绍过的骑拉帝纳预约手办、骑拉帝纳&谢伊米特制明信片、《白金》主题套装专用收纳包——当然，最重头也是最华丽的是右边图上的骑拉帝纳金属手办，真是大手笔啊！（八房：好，好想要！这个太赞了啊！）按惯例各地的口袋妖怪中心届时应当也会有相应的各种推广措施。前几期我们介绍了新口袋卡片即将推出的消息，估计等白金发售后还会有一些配套的卡片或者主题包面世吧。这些特典商品国内玩家想要第一时间入手恐怕有难度，实在想要的话可以关注一下购物网站的拍卖信息。



↑骑拉帝纳限定版的NDSL，花纹还是比较好看的，国内的玩家要想入手看来很有难度。



←骑拉帝纳全金属手办，八房看到第一眼就被深深吸引住了，表情请参照望着橱窗里蛋糕流口水的小孩。只是尺寸不知道多大……

口袋妖怪动画

据悉，媒体工厂预定于2008年9月25日发售名为《ポケットモンスター ダイヤモンド・パール スペシャルセレクション 新たなる冒险のはじまり！》（神奇宝贝 钻石·珍珠 特别精选新的冒险开始！）的DVD，初步定价为3654日元(含税)。这也是《口袋妖怪 白金》的推广(或者说是骗钱，笑）计划的一环。消息来源的信息非常简略，我们目前仅能够知道这套DVD应该包含两张DVD盘，具体内容、封面、声优以及其他包含物等消息一切不明，具体内容还请诸位关注后续报导。

说来最近卡片方面没什么新信息，一来是不久前才发售了《冰空花束》主题包，还有估计也是为了《白金》而积极准备吧。诸位玩家们有没有做好准备迎接《白金》到来呢？

口袋战术 二对二战术解析 Vol.2

基础三：宠物

单挑之雄，乱战之熊：有的PM是为单挑而生，到了乱战赛场就有些水土不服，正所谓南橘北枳。以下这些就是外强中干的典型。

斗笠菇：单挑时如果没带奇迹果，速度低于70的PM就铁定要倒在它脚下，说不定还要捎带上几个队友。可乱战中它的蘑菇孢子和替身不足以控制住两个对手，它那低速低耐久却成了致命缺陷。

毽子棉：替身杀手，必要的话，它能用种子跟替身玩死一队人。可乱战中没有替身的市场，自然也没有这样一个被冰屑飞射打4倍的一碰即死的弱小PM的地位。

请假王：它能把对手一个一个地敲掉，但不能两个两个地敲掉。它的特性让它最多能一换一。

果然翁：它的特性再次升级，能一下子抓住两个对手。但它却没那么大的胃口，它被高估的耐久让它连鼓掌都使不出。



←一下捕获别人两只，您老的胃口实在太大了，只是不知牙口够不够好？

月精灵：它也许能成功成为最后一个倒下的PM，因为它的攻击能力让它接近被忽视。当它打破低调，开始按部就班地强化时，许愿又来不及拯救一个被2只PM群殴的PM的小命。

战槌龙：比盾牌快，比攻击手慢，战槌龙其实还是有生存空间的。但在乱战中，它就像霸王龙一样灭绝了，因为场上几乎总是有超过一个比它快的。

迷唇姐：单挑时，它的猝死几率只有25%——当恶魔之吻MISS的时候。在乱战中，它的生存几率不到2%——对手95速度以下的PM没带专围、恶魔之吻中了、另一个对手睡着了或者不知道什么原因死了。

蜥蜴王：它的削弱不是个人原因，而是乱战中莽撞与起死回生战术群体衰落的象征。哦，还有替身和种子的悲哀。



←蜥蜴王在乱战之中仿佛深陷牢笼，空有一身本领却无从施展。

图图犬：它是最危险的狗，但也只能素描4个招数——而它在用尽4个招数对付一只PM而非2个招数时才能被称为危险。

单挑之能臣，乱战之奸雄：有些PM单挑未必很强，另一些本身就是单挑的一把好手，但它们似乎天生擅长大场面，乱战比单挑更胜三分。

耿鬼：不用细数它多如牛毛的辅助技，但看它免疫地震、大爆炸和大爆炸、同旅、催眠术，就能明白耿鬼是为乱战而设计的完美艺术品。



←其实耿鬼和尼多王那样，都是那种让人乍一看完全猜不出套路的异类，值得研究。

双弹瓦斯：大爆炸中为数不多的能逼退钢系与岩系的PM，它的耐久与抗性让钢岩的物攻手们束手无策，鬼火可以作为威慑利器。同时，它的炸弹身份也较为隐秘。



念力土偶：同为浮游PM，念力土偶的优势在于高速旋转。它的爆炸威力很成问题，但有丰富的特攻手段对付钢岩鬼，特性交换也能取悦请假王和巨金怪。

沼王：单挑中无甚出彩的沼王乱战中帅了不止一点点。5个全体技能它无效了2个，抵抗了1个，蓄水还可以用来补血，地震跟冲浪都有修正。跟它并肩作战是风险与荣耀并存。

三地鼠：乱战中三地鼠的命是短了不少，但只要看准时机上场抓人，好感觉也是双倍的。

暴鲤龙：威吓+飞行的搭配除了能挡格斗，乱战中也是吃香组合。乱战中龙舞太危险了，推荐专围，不过要小心队友的放电。

大甲：它的地震不是最有威力的，却是命中率最高的——一大帮浮游的PM被他拉下水，让地震这个全体技更多地打到全体。与赫拉克罗斯相比，纯虫的属性抵抗了地震，也较不易被飞行秒杀。

太阳岩：一只PM只要是抵抗地震+会催眠+会大爆炸在乱战中都是热门，更何况它还有大字爆、草绳结和影球对付钢岩鬼。

暴蝾螈：它的入选理由与暴鲤龙差不多，只不过它的速度更快、地震威力更大、特攻威力更高，而且对龙来说要命的冰在乱战中也不常见。

青铜钟：乱战中的防守之王，优秀的抗性让对手几乎没有办法在攻击它的队友的同时对付它，它可以大摇大摆地准备好后事后从容就义——它的准备（辅助干扰）也真够丰富的。

喷火驼：2个本系的全体技能+大爆炸让它成为了乱战最上镜的攻击手，不过它还是应该用喷烟主攻。只要有机会爆炸，钢岩鬼是不敢出来挡的。

正电拍拍+负电拍拍：很难说它们很强，但既然选出的是乱战实力超出单挑很多的，那它们就应该上榜。



生命诚可贵，爆炸价更高。若为乱战故，2者皆可抛。如果说一支队伍6只PM是一支篮球队，那么你和队友就是一支足球队。比赛的胜负永远不会取决于解决敌人最后的那只PM，而是前11只PM——胜负在一开头就开始了哦。

口袋动漫　星痕的逗·你·玩！

名称：逗你玩	类别：口胡文
内容：EG	范围：神奇宝贝特别篇
鉴定完毕，以上。	

撒西不利，米娜桑——口胡，刚才的乱码是什么东西，其实我想说的是：“好久不见了，大家。”

也许有人会奇怪，明明期期都霸占着口袋营地的页码不放的说。啊啊，那就是时间差的缘故吧，实际上星痕已经好几个月没有提过笔了。好吧，连序文都省略，让我们进入主题吧。

既然题目都叫做“逗你玩”，内容更不可能正经到哪去，事实也是如此。因为虽然叫做“逗你玩”，这篇（如果还能成为文章的话）文章不是幽默基调的文章，而是星痕脑子里零零散散的想法、见闻切成的豆腐块，如果有人笑得出来那才是见了鬼。不用怀疑了，如果您不忍心看到星痕彻底崩塌粉碎下去的话，请略过这篇文章。

没翻页？那就先让我讲个故事吧。“我叫赤木，职业是打篮球，兴趣是打篮球，梦想是成为篮球……”停停，故事不是这么讲的——

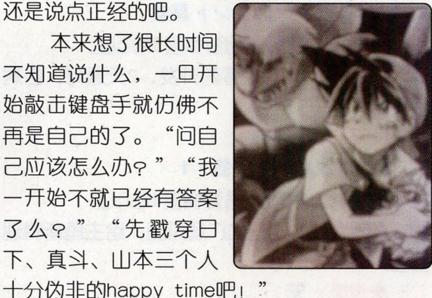
“我叫赤木，职业是毁灭世界，兴趣是创造世界，梦想是成为新世界，虽然我知道未来我会成为银河团团长，但现在我只是和谐校园的一名毕业生而已。”

对，毕业生。偏巧这个校园里有一课树有那么个传说，传说在毕业的时候如果被喜欢的女生在传说之树下告白恋情一定会失败，一辈子收好人卡。偏巧我有个喜欢的女生叫马三立。偏巧中的偏巧是今天她把我约到了传说之树下。

所以呢——尽管天地也为之变色，时间仿佛定格一般，尽管这边厢内心里交锋十分激烈，但对方笑容诡异，轻启朱唇，眼看摧毁我幸福一生的字眼就要被吐露，然而听到的却是一声——“逗你玩。”

挠你咯吱窝的第一章

（接受无数砖头状物后鼻青脸肿的）好吧，还是说点正经的吧。



本来想了很长时间不知道说什么，一旦开始敲击键盘手就仿佛不再是自己的了。“问自己应该怎么办？”“我一开始不就已经有答案了么？”“先戳穿日下、真斗、山本三个人十分伪非的happy time吧！”

错了，最后一句不是路比说的。作为口袋妖怪系列中最著名最富话题性（没错，是话题性，能让O型血的坂木生出AB型血的银的漫画——其作者傻笑着“呵呵呵”、其助手掩饰说“也有例外的”，把读者当白痴的作品的确是很有话题性呀）的漫画，特别篇不但很少见的把编剧和画师分开，而且画师还中途换了人——这这这还真是少见呀！

因为换了画师的缘故，特别篇的漫画以金银篇为分界线完全是两个风格，这间接又造成了话题——我说真斗你的肌腱炎一定只是个借口吧，粉丝们对于这两位画师孰优孰劣各自抱有自己的看法，而星痕现在要做的就是已尽量中立的口吻对二人的功过评论一番。有不同意见请暂时保留，全部看完本篇文章以后请到网上去找星痕理论……

考验一个画师画功的地方有很多，对于口袋来说我们关注的无非是以下几点：人物角色，pokemon，背景/场景，以及一些动态的表现手法。

从人物方面来讲，山本的画功明显更扎实一些，也更偏向华丽，所以很多人都认为在人物方面山本占优。其实不然，抛开两人的风格不谈（真斗比较偏向Q版，事实上他的其他一些漫画也都很Q，并不是针对口袋偷懒），尽管山本笔下的女性人物要明显优于真斗的，但是对于帅哥的描画真斗应该说更占优势。从小蓝到小黄到希罗娜到小珍（DP女主角在漫画中还暂时没有官方译名），美型程度都比真斗笔下提升了不止一个档次；但是面对少年漫画中更重头戏一些的男主人公们，两者至少是不相上下。真斗在连载中的风格是Q中取帅，山本则是平时比较模糊关键时刻又比较马虎，到了真刀真枪的时候真斗又能画出爆发性的画面，山本则不行。星痕截出了比较代表性的几幅图，如两人手下“认真处理”的小智形象，还有更具代表性的“奔跑”（也可以称耍酷）画面——孰优孰劣应该很明显了吧。

对于pokemon的处理我也不得不说真斗仍然优于山本智，在这里截出的图描绘的是初代御三家喷火龙、水箭龟、妙蛙花（实在是很有代表性，都很考验画功，在漫画中这些的出场频率高而且极易走形），很明显真斗的三只画得更好。说到这里有人可能会质疑为什么都取材自初版和火叶，那咱也只能说这两部作品出场的东西有可比性而且又是两位画师操笔；如果您再继续追问为什么不比较金银篇——我都说了比较的是巅峰时期的真斗和山本智嘛。

CUT！审稿大魔王八房大人出现啦，这家伙写的文太长，一期放不下啦。就抄起剪刀“咔嚓”一声把它切断吧（唔呵呵呵呵~~）下期看大家的反响来决定是不是继续登（=_,=+）。





文／一搭黄土 责编／八房



符文工房2恋爱攻略



罗莎琳德的爱情事件

罗莎琳德(ロザリンド)	生日：秋27日
喜好物：四叶のクロ-バ-、スイ-トポテト	
生日送礼:ホットミルク	婚约信物:100朵玫瑰

身为豪宅的千金，对礼物的要求也相当高，第一部几乎没有入手的机会，但在杂货屋购买的曲奇以及野地的花也可以缓慢增加其爱情度。后期的委托物品以及婚约信物的入手都与罗莎琳德的哥哥马库斯有关，因此与马库斯的好感度要高于3，以后午后当与他独处时可以入手很多追求妹妹的信息。完成所有委托，下午3：00后当マックス在自己的房间(豪宅2F左起第二间）时对话可以得知罗莎琳从小的梦想就是有个白马王子带着100朵玫瑰骑着白马来迎娶她，虽然没有白马，但将9个番茄交给他即可换到信物：100朵玫瑰，同样可以让罗莎琳德感动不已。

1、『ランプ草』を手に入れるお仕事

◆条件：认识罗莎琳德，并完成委托版的第一个事件后

◆完成方法：寻找油灯草，トリエステの森的春香る广场右侧

◆报酬：2000G

2、『リンゴ』を手に入れるお仕事

◆条件：罗莎琳德爱情度1心以上

◆完成方法：寻找苹果，トリエステの森可以摘得

◆报酬：400G和收集筐

3、手纸配达のお仕事

◆条件：罗莎琳德爱情度2心以上

◆完成方法：送口信给镇长

◆报酬：6000G及木材100本

4、技术开发アシスタント募集

◆条件：罗莎琳德爱情度3心以上

◆完成方法：感冒药开发，2天通宵，生病后找她诊治

◆报酬：8000G

5、カイルさんへの私信・1

◆条件：罗莎琳德爱情度4心以上

◆完成方法：在北广场见面，给主角新料理品尝

◆报酬：无

6、モンスタ-を捕らえるお仕事

◆条件：罗莎琳德爱情度5心以上

◆完成方法：捕获コモコモコ取得ふわ毛Sサイズ，如果已有可直接给她







◆报酬：10000G

7、魔法开发アシスタント募集

◆条件：罗莎琳德爱情度6心以上

◆完成方法：トリエステの森入口试验魔法

◆报酬：无

8、幻の食材を手に入れるお仕事

◆条件：罗莎琳德爱情度7心以上

◆完成方法：从马库斯处得到金のキャベツ并交给她

◆报酬：20000G

9、カイルさんへの私信・2（极めて重要）

◆条件：罗莎琳德爱情度8心以上

◆完成方法：从马库斯处得到至高のカレー并交给她

◆报酬：50000G

10、カイルさんへの私信・3

◆条件：罗莎琳德爱情度9心以上

◆完成方法：在ブレシア岛船着场约会

◆报酬：无





2 符文工房2人物介绍



雷依（レイ）

生日：秋8日
喜好物：オトメロン、ピンクキャット
生日送礼：葡萄汁
家庭关系：娜塔莉（母）、艾丽西娅（姐）



外面柔弱但个性坚强的少年，老实说外貌很像女性……经常为了母亲与姐姐的争吵而烦恼，虽然站在母亲的一边，但时刻都在为容易冲动和受骗的姐姐担心。第二部时雷依会继承母亲的医院，成为医师。

雷依			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	药草を探してきてください	要找野生药草，牧场采摘即可	50G
	仲直りのきっかけを作ってください	帮助母姐和好,分别询问原因后,帮アリシア将南瓜布丁交给ナタリー	无
	实地训练のお手伝い	去トリエステの森场景1战斗一回后进行治疗	500G
	药の配达をお愿いします	将健康の源拿给バレット	200G
第二部	运动能力テストのお知らせ	连打A键	烤玉米、やぶれたページ(ライフドレイン)

艾丽西娅（アリシア）

生日：夏28日
喜好物：钻石、草莓
生日送礼：绿宝石指轮
家庭关系：娜塔莉（母）、雷依（弟）



医院医师娜塔莉的女儿，但对医术不感兴趣，很喜欢替人占卜，如果被人说不正确就会发怒，甚至会委托凯依鲁去刻意实现占卜的结果。喜欢传播听说的事情，算是村里的信息来源。是个很容易受骗但紧急时值得依靠的女孩子。

阿莉西娅			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	见爱情事件		
第二部	ちょっと质问に答えてくれる?	至今未婚的原因，选择：3	やぶれたページ(ファイアーボール)



道格拉斯（ダグラス）



生日：春2日
喜好物：南瓜、カツオ
生日送礼：チャーハン
家庭关系：玛娜（女）

无意义地锻炼着身体，所以体格相当健壮。性格稍有些强硬，不过，在女儿面前异常温和。强烈的保护情结让他十分反对女儿结婚，他的出场音乐居然是冬之山脉BOSS的战斗BGM……与娜塔莉和哥顿是旧识，节日时的聚会已经算是惯例了。

道格拉斯			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	探してきたくれ	寻找斗牛の角，在トリエステの森场景1左上角树下	100G
	マナとケンカしてしまった…	与マナ争吵，帮他把手纸交给マナ解开父女心结	木材100本
	腹を割つて话そう	找主角询问マナ是不是恋爱了，全选一遍	空瓶
	オレと胜负だ!!!（*1）	找主角在春森场景4决斗，需战斗	婚约戒指
第二部	配达の手伝いを赖む	将金刚花转交给レイ	やぶれたページ(メディケ-ション)

***1：完成玛娜所有爱情事件后且道格拉斯的好感度3以上出现**

玛娜（マナ）



生日：夏9日
喜好物：サクラカブ、四叶草
生日送礼：烤山芋
家庭关系：道格拉斯（父）

本作的女主角，富有活力的女孩子，把凯伊鲁当作亲哥哥一般仰慕，并且给予绝对信赖。长着一双明亮的大眼睛，容易和人亲近。心地善良，虽然常为父亲大大咧咧的性格而苦恼，但一直非常孝顺父亲。第二部成为学校的料理及药学的老师，每天早上授课。

玛娜			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	见爱情事件		
第二部	无委托		

茱莉亚（ジュリア）



生日：春16日
喜好物：胡萝卜、トイハーブ
生日送礼：シーフードピザ
家庭关系：无

镇上的偶像，十分招人喜爱的治愈型女生，但对凯伊鲁似乎隐藏着什么秘密……说话有些方言腔调（体现到游戏中就是一个汉字都没有），意外的可爱。每天下午经营镇上的浴室。如果主角娶了别的女孩，她会在第二部时作为豪宅的媳妇登场，浴室交给卡侬打理。

茱莉亚			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	见爱情事件		
第二部	にゅうよくざいがきれちゃった	将黑色草交给她	400G
	ロザリンドにやきいもを	将烤地瓜交给ロザリンド	500G
	びょうのきわみ……！！	将金南瓜（*1）交给她	3000G

***1：金南瓜可在パレルモ神殿四季をまたぐ回廊中的夏之间探索得到。**

友情提示

玛娜作为第一女主角，算是本作最容易追求的女孩子之一。只是想要追求她一定要通过父亲道格拉斯，道格拉斯的喜爱物是成长较慢的南瓜，建议大家尽早种植。还有，艾莉西娅的爱情度要靠占卜来提升，送礼给她只能提升好感度，要经常找她占卜哦。











牧场物语一百问



符文工房2

1、スティ-ルソ-ド改之类的特殊剑如何得到？

答：取得母剑，如スティールソード，通过wifi与同伴进行交换后即可成为新的剑，有的母剑要求锻冶至LV10才能通过交换成为新武器，如ルーンブレード需要LV10的ドラグスレイヤ-作为母剑。

2、石版上要求耕地，请问是否要全部成熟？

答：如果只要求耕地的石版，只需要把指定位置的耕地耕过一遍即可，是否种植作物并不影响。但秋之谷有一块石版是要求全部作物成熟，建议种植生长期短的地瓜或菠菜。

3、料理大会如何才能获得冠军？我已经按要求做给他了，可还是只能得到亚军。

答：料理根据材料的不同等级，进行平均后会得到料理的最终等级，如使用等级为1、3、9的三种材料进行料理制作，最终料理等级为(1+3+9)/3，即4级。注意，该运算遵循四舍五入然后取整。而希望在料理大会上取得冠军，至少要LV5以上的料理才有机会。

4、第二代中富豪的任务，将焼きトキメキタイ交给他，请问该如何得到？

答：这是一种鱼料理，需要トキメキタイ，这是一种很稀少的鱼，在可以进行怪兽通信的泉可以以极低的几率钓得，但实际上在春之森的绿が映える水边场景左下角可以钓得，试试看？料理的制作方法是平底锅+トキメキタイ，料理等级要求为71级。

5、巴雷特的考验，合成パワ-グロ-ブ，该如何合成？需要哪些条件？

答：パワーグローブ为装饰品合成，其合成材料有:虫の皮、豹の爪、良い布、丈夫な丝、巨人の手袋以及丈夫なツル。装饰等级要求19级。其中较难获得的是丈夫なツル，需要通过怪兽的探索技能在夏之岛的中心部或南西の砂滨寻找。

6、某日夏天起床后发生了地震，地震过后啥事也没有发生，这是怎么回事？

答：地震没有特殊的作用，只会从村民口中得知不安的消息。其实根据剧情不难判断出，这是火龙在地底活动的讯号。

闪耀的太阳与伙伴们

1、请问100WG券到底什么用？

答：百万券和万元券是从精灵驿站就开始沿袭下来的物品，原先是作为承兑现金券使用的。由于现金的数额有上限，那么当还可以继续赚钱又舍不得让这些钱由于上限的限制而变为0，那么就可以将多余的现金购买成万元券或百万券，当需要大量现金时只需出货或拿到卖家那里兑换即可，但游戏中无法直接使用券购买物品。本作中这个功能依然存在，但要注意的是出货时券的面值会根据质量鲜进行评估，因此是无法通过出货卖到原价的，所以需要兑换时请直接至杂货店商人处。另外，本作中的拜金MM即财宝猎人睡莲很喜欢百万券，如果钱实在是多得用不掉，可以考虑换成券送给她(可怕的礼金--b)。

2、下雨天牛羊能否弄到温室内放牧？

答：不能，牛、羊，包括其他动物都无法赶入除它们自己小屋的房间内，除了马之外，动物们也无法带离牧场。

3、请问没有电视天气预报，该如何知道第2天的天气？

答：村长爷爷每天的第一句话就是天气预报，但他每天只说一次，一定要注意看哦。

4、太阳里什么情况下到矿场255F拿不到玉？

答：矿场255F跟前作一样，女神会送给你七色珠作为礼物，但这种礼物每天只有一次机会可以获得。有的玩家可能到达底部的时候已经是第二天的AM时间，虽然此时未到AM6：00所以不会将主角遣送回家，但实际上已经算作第二天了，因此即使回家睡一觉到了第二天的AM6：00，再去挖矿也是不会得到礼物的。

5、请问我去动物岛喂动物,动物出来之后我跑过去抱它然后把它放下来它好像不开心,这是为什么啊？

答：刚开始时动物跟主角的关系还只是一般，常识中也该知道，野生动物是很容易受到人类惊扰的，因此此时抱起它们反而会降低它们的好感，只有每天坚持喂食，当它们的好感度达到100以上后（1心以上）抱起它们才不会降低好感，而2心以上后抱起它们则会增加它们的好感度。

6、动物岛的动物们有什么用啊？

答：当动物们的好感度达到200以上，就可以委托它们帮忙一些工作：老鼠可以收集矿石、麻雀负责采摘季节性山货、兔子帮忙采摘各季节的花朵、鸭子会捕鱼、狸猫能够采摘各种有色草而猴子则帮忙收集资财，黄金资财也不例外哦。

请问一下一狼你主持的日语学园里面的罗马发音音标怎么看，有的看得懂，有的看不懂，我发现它比日语还难学。
男，16，河北省廊坊市大厂县，QQ834557456 河北 马洪涛 交友



狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

翔武的狩猎日记

NEW! 翔武的本月收获



在日本留学的朋友回国了，委托他带回来的MHP2G攻略本和猫的玩偶也都到手了。攻略本比MHP2的更重了，比现代汉语词典还重，带在身上可以用来防身了。不过我相信长时间带在身上自己一定会先脱力……

猫的玩偶做工不错，样子也挺可爱的。看了一下标签写着MADE IN CHINA，连检验员都是国人。1000日元啊……哎……

自上次开新号丢档的情况发生后，过了很长一段时间没有心思重新开一个。最近终于有心情重新玩了，这次可以说运气相当好，接下来的内容涉及到晒命相关，对我这RP抱怨的朋友不要诅咒我，因为我已经得到了报应。

最近一个朋友也在玩，打算跟我联机，如果用已经打完G级的存档和他联的话，不仅他的乐趣会被剥夺，我自己也会觉得没意思，于是就重新开了一个新档，和上次一样，主ID坚持过男装路线后，打算这次看看女装的搭配。这次玩的过程中也出现了上次的情况，就是火山白凯龙，进了任务直接退出，就出现训练所追加的消息，看来是BUG了，不过这次顺利读过去了，也没出现死机。



▲要进入最后的冲刺阶段了，不能输给大野猪！

RP爆发最强的是打一角龙的时候，知道抓了之后心脏的报酬高，但是还是忘记带陷阱了，所以不得不打死。打死之后，挖第一下就出了一个心脏，实在是太激动了。然后我又去打白一角龙，这次带了捕获工具。引白一角龙撞墙，本想来个龙之泪赚一点点数，结果在地上捡到了一个心脏，最后捕捉后又给我了一个心脏。白一角大师啊，您的心脏怎么长得那么不结实，撞墙就能掉出来，还有到底长了几个心脏啊。



▲这种好运气对我来说不会再有了……

打水龙刷虾小壳准备做白虾装，开始杀死3只，什么都没给，之后连续抓了7只，每只身上都给一个，随后白虾一套就顺利做成了……在打钢龙的时候还爆发过一次，不过不是我爆发的，而是我的猫。用做好的毒片手打钢龙，因为上一场磨刀石用光了，所以只能用支给的两个。砍到20分的时候，支给磨刀石早用完了，武器也黄斩了，抱着每下都要砍到头的决心和钢龙进行持久战。时间快到的时候我打算放走这只钢龙了，下次再说，这时猫过去打了钢龙一下，钢龙麻痹了（因为之前猫也在奋力攻击），我上去砍了一下后，钢龙彻底挂了，看了一下时间，还剩25:12，最后报酬还给我一个古龙血。

得到古龙血后，我开始刷块造绝一门，火山8区挖矿，连续挖出了大块、棒块、板块、小块，最后猫还帮我捡了一个板块。拿回去准备开始刷，造了两个大剑用的板块后准备造小块，结



▲我真是整个人都燃烧起来了！

果直接出了锈武器……超绝一门就这样顺利的诞生了。或许我这次RP真的太好了，导致刷火龙逆鳞死也刷不出来了，报应啊……

前几天开始清村任务了，打村的3个电龙宝宝采集任务时候，一共跑三个来回，我都没怎么动手，结果我的猫把任务中那只白速龙王打死了。还有一次在大野猪王换区的时候，我离的远，追不上了，这时猫一直追着大野猪打，突然把大野猪打晕了，实在太强了……



营地交流板

深陷MHP2G中，目前该做的都做了，正在收集G级装备和冲工会一百万。（胜利在望，还有20万）但龙职人铁锤怎么取得，各类G级武器都超5个了。还有怎么摆脱显血插件，深陷中。（河南省 范本一）

翔武： 龙职人铁锤的获得方法是全武器称号获得之后就可以得到，那几个武器称号是11种8星以上的都做出4把以上。摆脱显血插件啊，把那个代码删掉吧，除了这个我觉得没什么办法了。

怪物猎人打火鱼有什么好办法，还有幻蝶，有什么方法多得一点？（内蒙古 王万宝）

翔武： 打火鱼如果是近身武器的话，攻击它的右脚，很多攻击都不会打到你，只要注意回避那个压杀和铁山靠就行了。幻蝶可以到几个G级地图的虫点去捉，此外，在农场里用白猫锤敲树也可以，白猫锤容易出最大威力，得到素材也会多一些，黑猫锤也是一个不错的选择，金猫锤不太适合。



请问翔武大人《MHP2G》集会6星升7星紧急任务苍老山龙应该怎么过啊？本人现在村7星，能不能推荐一种武器啊？（安徽省 舒畅）

翔武： 我当时用的加“斩味等级+1”的封龙剑【绝一门】打过的，全程都在砍肚子，打死很成问题，但打退完成任务完全足够。

怪物猎人剧场开头的一段视频真的很精彩，虽然都过了几期了，但是还是想问下翔武大哥是怎么想到用这种形式开头呢？由什么启发的？很有创意！（安徽省 汤穆）

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

MHP2G的猎人加我QQ,特别是盟区上的，估计翔武也不如本天才屠龙快，哈哈……
男，15，山东省潍坊市新华路电业局宿舍4号楼，QQ45519915
山东 李鑫 交友



翔武：我也忘记怎么突然想到的了，想到之后去看了奥特曼初代的片头。然后开始制作相关的素材，因为本身不是视频编辑出身，中间有一些制作的难点，不过后来都找到了解决办法，所以基本上还算顺利吧。

至于为什么最终采用这个作为片头？就像周晓莹同学在回函卡上写道的一样，因为初代奥特曼里面有一句是“怪物退治的专门家”，虽然打的怪物不同，但是这句用在我们猎人身上也非常合适啊。

另外，在过一段时间还会有新的片头！（露琪：你以为这是动画片啊！）

来一段MH真人恶搞秀把，翔武。像当初“得到了杂草”之类的KUSO照片也行。不要忘记拉上八房等人啊，发扬KUSO精神！龙宝儿MM的视频是特别为PG制作的，还是翔武从暴走猎人团官方上随便找的？（广西省 陆迪夫）

翔武：最近没什么好的点子了，而且道具上可以实现的也少。这种事情八房同学一定不会配合的。龙宝儿MM的视频当然是她特别为PG制作的了。



技能研究所



炮术师

技能点　炮术+10

技能效果：大炮、城防弩、铳枪炮击、龙击炮伤害1.1倍。彻甲榴弹的爆发和火属性伤害1.5倍。

由于铳枪的炮击和龙击炮的伤害不受怪物肉质影响，所以炮击和龙击炮成为使用铳枪的最佳理由。炮术可以增加铳枪的炮击和龙击炮伤害，对于铳枪来说是一个非常有用的技能。一般来讲，铳枪比较适合心眼、防御性能+1、炮术王或炮术师。斩味等级+1对于铳枪来说不是必要，虽然会增加刺击的伤害，但是铳枪一般来说还是开炮的时候比较多，而且铳枪炮击和龙击炮的伤害不受斩味等级影响，所以这个技能不是必要的，在技能不冲突的情况下可以用。





炮术王

技能点　炮术+15

技能效果：大炮、城防弩、铳枪炮击、龙击炮伤害1.2倍。彻甲榴弹的爆发和火属性伤害2倍。龙击炮冷却时间从2分变成1分30秒。

炮术王不但增加了炮击和龙击炮的伤害，而且最关键的是龙击炮的冷却时间变成1分30秒了。一般时候龙击炮使用频率不算很高，经常出现打了半天忘记放龙击炮了，其实龙击炮已经冷却完毕了。我个人觉得，平时只有炮术师就行了，像打一些需要频繁放龙击炮的怪物时再用炮术王。

附录：铳枪炮击伤害列表

类型	炮击	装填数	威力	火属性	斩味消耗
通常	LV1	5	12	4	3
	LV2	5	15	5	3
	LV3	5	18	6	3
	LV4	5	21	7	3
	LV5	5	24	8	3
扩散	LV1	2	24	6	7
	LV2	2	32	8	7
	LV3	2	40	10	7
	LV4	2	44	11	7
	LV5	2	48	12	7
放射	LV1	3	18	9	4
	LV2	3	22	11	4
	LV3	3	28	14	4
	LV4	3	32	16	4
	LV5	3	36	18	4
龙击炮	LV1	——	30×4	10×4	20
	LV2	——	36×4	12×4	20
	LV3	——	42×4	14×4	20
	LV4	——	45×4	15×4	20
	LV5	——	48×4	16×4	20

铳枪的无视肉质伤害只是炮击或龙击炮爆发威力，火属性伤害仍然要看怪物对火的耐性。在炮击的3种类型中，通常型射程短，范围窄；扩散型射程短，范围广；放射型射程长，范围窄。

拔刀术

技能点　拔刀+10

技能效果：近战武器拔刀攻击必定会心一击，会心一击伤害1.25倍。

拔刀术是这次非常热门的技能，特别是对于大剑来说，斩味等级+1配合集中和拔刀术使大剑彻底变强大了。拔刀术最强的是无视负会心，所以拔刀的大剑一般都是用高攻击力负会心的，比如角王剑。拔刀术效果对应的只有拔刀攻击的第一个动作，比如大剑的拔刀斩、拔刀蓄力斩，锤子用R+△直接蓄力出的各种攻击，大地一击这些虽然是攻击两次，但是因为是属于一个动作中的，所以两下都是会心一击。双刀的乱舞是不可能的，因为双刀鬼人化是拔刀的动作，后面乱舞就不会有拔刀效果了。



双刀手G级攻略

哈哈，我又来了，这次为大家带来的是G级双刀攻略。

我周围很少有用双刀的猎人，因为双刀的难度较大（真的么??），而且鬼人化时耐力槽下降得太快，不得不带一大堆强走药……其实真正用起双刀还是蛮爽的，它有与猴子一般的速度，比猴子还快的斩击(猴子：到底是什么样的速度要用猴子当参照物!)，鬼人化时的乱舞不弹刀、无视风压、无视小硬直，最最华丽的乱舞，2G中新的双属性等等，使我们没有理由不去用它。我就是个双刀手，所以有许多话呢!!

用双刀必须要会算硬直刀数，因为双刀的攻击虽然猛烈，但是它的防御是无比脆弱的，必须依靠翻滚，而且乱舞的时候不能回避，鬼人化时的耐力槽激烈下降也使人头疼，强走药可不是人人都能用得起的。所以在装备上一定要仔细，笔者选用的依旧是万恶的迅龙装，加珠子配出飞人，这样一来技能总共就有回避距离UP、回避性能+2、飞人了，对不能防御的双刀来说真是很好很强大。如果不配飞人，可以配出斩味等级+1，不过双刀乱舞本身就具有不弹刀的性质，所以怎么配技能还是看各位喜好啦。



G级攻略 开始!

迅龙：本作新加入的强大怪物，以灵活著称。不过没关系，我们双刀也是行动迅速嘛！双刀打迅龙个人认为很安逸，直接在头前乱舞，尽量往里靠，这样迅龙的侧甩尾甩不到我们，飞扑可以利用蓄力的时间回避掉，进攻才是最好的防守嘛！不过要注意算刀数。当它飞扑出



大硬直的时候，就过去舞它后腿，在回避技能的支持下，躲得很简单。唯一要注意的就是迅龙怒后威胁很大，一般不要轻易乱舞，用△的三连击就行了，将乱舞当作必杀技用。没事干也可以将其尾巴断了。迅龙的招式相信大家都了解了，就不多说了。

武器首推：溶解勇士 攻378 火200 毒200 防+8

角龙一家：本作中角龙的速度明显被加快了，特别是钻地后出来的速度。角龙的弱点在尾巴上，不过那个高度想用双刀砍中确实不易，如果真正想打尾巴，就用○吧。一般双刀打角龙是腿下作业，在回避技能的支持下躲的很轻

松，一般配合音爆、闪光封住角龙行动（角龙中闪光后很乖，很乖），经典的卡角也是不错的选择，所以我们可以留角龙一只角，然后慢慢玩它。新增的一招“甩头摆尾”也是不俗的一招，中了之后会华丽的飞起来，一般站在左脚处可以完美回避，请注意，只是“一般”！！怒后的角龙动不动就叫，可用高级耳栓。

武器首推：冷冻死亡 攻364 冰370



轰龙：速度奇快的动车组，新人的坟墓，特别是下载任务中的“暴虐轰龙”，实在是很暴力。不要轻易乱舞，因为轰龙的火车没有太大前兆。所以对付轰龙一般是跟在它火车后面，趁它转身的过程来乱舞一次，注意算刀，可以在它快要硬直时大胆的乱舞头部。而且闪光也是对付轰龙的一大利器，不像迅龙，中了之后依旧活蹦乱跳……平常就别乱舞了，抓住每次的机会吧！怒后的轰龙速度更快，威胁更大，考验我们的时刻到了！！而且轰龙经常会用二连扑，而且扑后必定硬直，此时冲上去华丽的乱舞吧！

武器首推：双龙神【黑天白夜】攻364 龙300 雷300



火龙夫妇：火龙一家的攻击方式并没有太大区别（人家是夫妇嘛！），所以放在一起说，也可以为编辑部省点稿费……雄火龙特别喜欢飞，所以可以趁它飞起来的时候在它影子下面干坏事，等它飞下来时直接乱舞。还有就是火龙的火球，真是绝佳的乱舞机会。火龙中了闪光后也很乖，可以放心大胆的舞头，注意别贪刀，小心甩尾就可以了。雌火龙就不喜欢飞了，所以打它的效率比雄火龙高，她的火球三连吐真是很好很强大，可以说是专门为双刀乱舞而准备的。总体来说非常好打。需要注意的只有金、银火龙破绽变小了，要受得住刀。

武器首推：美洲龙虾 攻322 水500（很强大，很KUSO）

祭杂子·晴岚之调 攻350 雷200 麻痹120 防+12

屁王绿毛兽：先汗一下……这确实不是一般的怪兽。本作新加入的绿毛兽相当厉害，出战前务必带满消臭玉，因为绿毛怒后什么招后面都会带个屁（它哪来这么多屁？？大概是消化不良造成的，消化不良）。因为绿毛的破绽依旧很大，所以用双刀的乱舞非常适合。不过得尽量在头前或靠近身体前端的地方舞，要不然被它一崩天屁打中可不是闹着玩的。绿毛怒的时候如果让它中落穴得小心些，因为它放华丽的崩天屁，你就会华丽的飞起来……同时，绿毛也是个智障，只要赏它一堆麻痹生肉（个人觉得比毒、睡眠生肉实在），它是玩了命也要去吃的（瀑布汗），等它吃了之后我们就可以尽情的乱舞了。

武器首推：冷冻死亡 攻364 冰370

红白速双刃 攻308 冰200 毒200



眠鸟：2G新加入的小鸟，实力比想象中的弱得多属于大怪鸟级别的。对此我对C社十分不满：难道上位才能接的任务如此简单？？（“谁说的？还有更简单的——素材采集”）唯一有威力的大概只有三连跳了。这个三连跳在回避技能的支持下十分好躲，而且眠鸟每次放完这招以后都会原地跳一下，此时可以冲上去乱舞了。对付眠鸟一般是舞头，在它不怒的状态下三连跳出现的几率不高，一般是在眠鸟向后飞过后，由于距离拉远了，它就会三连跳跳过来。不过因为鬼人化时无视小风压，所以可以直接冲过去乱舞。眠鸟怒后多打腿，累积推倒值，倒了之后就去舞头，十分简单。G级还有单挑双眠鸟



的任务，有一次我们三个竟然一起睡了……

武器首推：溶解勇士 攻378 火200 毒200 防+8
钢龙对剑 攻350 火400

凯龙一家：凯龙的行动十分缓慢，所以很好躲避。用双刀打凯龙可以现在它前面吸引它放激光，然后乘机乱舞垂下来的翅膀，虽然凯龙的弱点不是在翅膀，但是这样打相对安全些，而且威力最恐怖的扇形扫射激光也打不到我们。G级的黑凯龙体型较大，在它用靠山时尾巴下是没有攻击判定的。平时还可以多留意打打尾巴，将它的尾巴断了，不过这还是看各位的喜好了。

武器首推：美洲龙虾 攻322 水500

浮岳龙：C社版巨大化星之卡比，大概是那个卡比的爷爷吧……卡比有三个优点：1、体型大；2、攻击慢；3、硬直大。真是名副其实的大肉球。唯一要注意的就是不知道什么时候会突然蹦出来的卡比大吸，难道它把我们咽下去后也会复制我们的能力？？太恐怖了……

武器首推：冷冻死亡 攻364 冰370

哎呀呀，说了这么多，也该结束了。其实双刀是怪物猎人里面十分不错的武器，新加入的双属性使得双刀的打击面更加广泛。不过让我郁闷的是，竟然会有水火、冰火属性共存的双刀，你们见过什么东西有怕水又怕火的？？虽然我知道伤害挑高的吸收，但看着十分不爽啊！！

■文/周启明

全怪物伤害弱点简要资料

怪物名	斩	打	弹	火	水	雷	冰	龙
大怪鸟/青怪鸟	翼	头	头	△	◎	◎	◎	○
黑狼鸟	头	头	头	△	◎	△	◎	○
毒怪鸟/紫毒鸟	尾	头	尾	◎	○	×	○	△
眠鸟	头	头	头	○	△	○	△	×
雌火龙/樱火龙	头	头	头	△	△	○	△	◎
金火龙	翼	翼	足	×	△	◎	×	×
雄火龙	头	头	头	△	◎	△	◎	◎
苍火龙	头	头	足	△	△	△	○	◎
银火龙	翼	翼	足	×	◎	◎	△	×
电龙	首	头	头	◎	×	×	×	×
红电龙	首	头	头	×	◎	×	×	×
岩龙	腹	腹	腹	○	◎	△	△	◎
铠龙	腹	腹	腹	×	◎	×	△	◎
黑铠龙	腹	腹	腹	×	◎	×	×	×
一角龙/白一角	尾	首	尾	○	×	◎	◎	×
角龙/黑角龙	尾	首	尾	△	△	△	◎	△
轰龙	头	头	头	△	△	◎	△	○
迅龙	头	头	头	◎	△	◎	△	△
霸龙	头	头	头	△	×	◎	×	◎
崩龙	头	头	足	◎	×	◎	×	○
沙龙	腹	腹	背	×	△	○	◎	×
水龙/翠水龙	腹	腹	首	◎	×	◎	×	×
熔岩龙	腹	背	腹	×	◎	△	△	×
盾蟹	头	头	头	◎	△	◎	○	×
紫盾蟹	头	头	头	○	△	○	◎	×
镰蟹	头	头	头	△	△	◎	○	×

怪物名	斩	打	弹	火	水	雷	冰	龙
红镰蟹	头	头	头	△	◎	◎	○	×
砦蟹	壳中	壳中	壳中	○	×	○	×	◎
桃毛兽	头	头	头	◎	△	△	△	×
绿毛兽	尾	头	头	×	△	△	◎	×
学狮子	头	头	头	◎	×	△	×	×
沙狮子	头	头	头	×	○	△	◎	×
金狮子	头	头	头	×	△	×	◎	×
麒麟	角	角	头	△	△	×	△	×
钢龙	头	头	尾	△	×	◎	×	◎
锈钢龙	头	头	尾	×	◎	×	×	◎
霞龙	头	头	头	◎	×	○	×	◎
炎妃龙	头	头	尾	×	△	△	○	◎
炎王龙	头	腹	尾	×	○	△	△	◎
老山龙	腹	腹	背	◎	×	△	×	◎
苍老山龙	腹	腹	背	◎	×	△	×	◎
浮岳龙	口	口	口	×	△	×	◎	◎
黑龙	脸	脸	脸	△	×	×	△	◎
红黑龙	脸	脸	脸	△	×	×	×	◎
祖龙	脸	脸	脸	△	×	×	△	◎

砦蟹的弱点是在壳中，近战武器一般打不到，只有远程用贯通的可以穿进去。近战想打的话只能等它下来时候在壳和身体中间的地方攻击，不过一般还是打腿。老山龙弱点是背甲上颜色不同的逆鳞，只有远程可以打到，近战主要是打肚子。



实况十心得透析之三——渗透的技巧



另一种套路

上期我带大家一起研究了一下实况10进攻的其中一种套路：快攻。从"五脚到禁区"到"一对一引导"相信大家对实况10这一作的快攻手法也得到了一定的了解，相信通过大家勤奋的练习，快攻也掌握的差不多了吧，可是有的时候对方打得比较保守的时候，或者对方防守能力和意识非常好，防守反击等创造快攻的机会并不是很容易得到的，这时，光运用快攻是敲不开对手大门的，于是今天我就给大家来上第二课：渗透。





渗透的艺术

所谓的渗透，字面上的意思就是：把球慢慢渗到对方的球门里。虽然说不管是打快攻还是打渗透都是主要看球员的属性和球队的素质，但是脚法细腻和传球精准的球员还是比速度快身体好的球员数量多些。像菲戈，齐达内等盘带精度高的球员就是细腻派，小贝，皮尔洛这些传球精度超高的球员就是精准派。这两类球员速度不

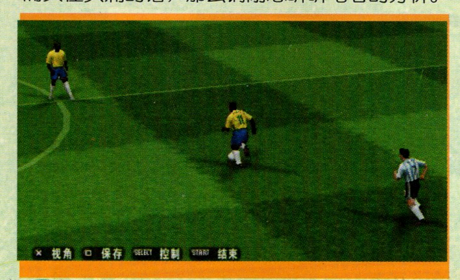


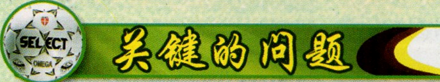
快，身体不壮，虽然在进攻能力上比不上伊布，亨利这些球门前的轰炸机，但他们都是在渗透战中起着绝对作用，占有绝对地位的人，他们就是作为撕开对手中场防线的手术刀。这两类球员虽然是两种派别，但是他们都有一种属性是相同的，那就是传球精度高。可是球员属性再好，玩家的技术也要过得硬，那么我们就先研究一下，如何传球。

传球的意识

叉是短传，圈是长传，三角是穿越（直塞），相信大家对这三个按键的用途，是非常的了解。可是总有时觉得，传球怎么这么难。不是传球后队员接不到或者是拿球拿的很别扭，就是被对方球员断下，或者就是传球力量太大或太小（这里多指长传）。那么咱们先来说说几种情况，大家回忆一下是否自己玩的时候出现过这种情况。1.持球队员背对我方球员进行传球导致球被对方断下。2.玩家看到某个地方有自己的球员，想传球给他，可是球传过去了，自己的球员却离开了那里，导致球丢了。3.前方有不少对方球员，可玩家按三角想传一个有威胁的球却轻

松被对方断下。这几种情况，大家是否遇到过，遇到过的话，事后是否联系了种种情况，做了自己操作的修改呢，如果大家总是出现这种情况而实在头痛的话，那么请耐心听听笔者的分析。





关键的问题

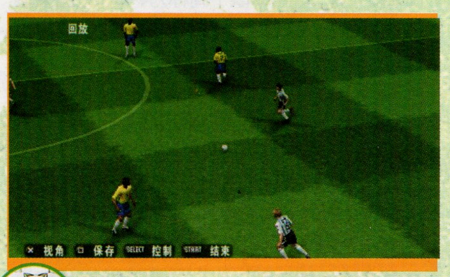
第一个问题，笔者觉得总是出现在玩家心里急躁的时候。久久不能攻破对方的大门，而比赛时间就快到了，此时此刻玩家的心情之急躁，难免会急于求成，拿到球就想传给可以造成威胁的前锋，如果面朝前锋倒还好，背朝前锋而又不把球员转过身来就传球，很容易传出“急转身传球”和“脚后跟传球”。这种球力量很小且精度很差，而且由于传球的方向对于我方球员是顺向的而对于对方球员是逆向的，所以很容易被对方立刻断下。这在前场也就算了，无非是丧失掉了一个进球的机会，可是如果在后场的情况下，这很可能是对手敲开我方大门的绝好良机。解决这个问题的方法，只有放松心态，冷静心情，拿到球后就算前锋有再好的机会,也要把持球队员先转身面朝前锋，再选择传球,否则再好的机会,也会因为不正当的传球导致力量小而机会丧失。而且传球的时候也要注意持球队员的有利脚，如果是逆足的话，而且碰巧逆足精度很低，传球质量一样会大打折扣。

第二个问题，笔者是认为问题出现在玩家对足球进攻的意识的理解上有所欠缺。喜爱足球游戏的玩家应该都是球迷，可并不都是教练，



大家并不知道前锋是应该如何跑位，才能得到撕开防线的机会，从而也就不知道哪一个瞬间的传球才是能帮助前锋破门的机会。其实找这个瞬间很简单，就是看清前锋启动一瞬间的方向，只要往那个方向按同位置的方向键再传球，一般不会失误。据我了解有的玩家习惯传球的时候总按着对方球门的方向传球，这是万万不能的。这里我的建议是第一大家尽量把游戏视角调到“宽”这个视角,这样能够最大范围内看见屏幕内的所有球员,也就能最大程度观察前锋的移动方向。第二就是一定要在紧张的比赛中，学会用各种空余的精力观察小地图。有的玩家觉得小地图没有多大用处,只要观察好自己视野范围以内的球员并加以控制就足够了,有的玩家则觉得这么紧张的比赛,根本没有时间和精力去关心小地图。其实小地图的作用是很大的,他能很清晰的让你看到你的前锋周围有几个人防守，哪边防守人员比较密集哪边比较稀疏,传球的路线上有没有干扰,这都是传出一个好球所必须要具备的条件。如果球传出去并没有给拿到球的球员创造各种机会，那么就不能说是一个好球。

以上两个问题,笔者结合自己的理解加以分析,并给玩家提出了解决的办法,但实况的魅力所在,一脚便撕开对手防线的快感，创造各种机会让前锋进球的杀手锏，便是小小的三角键。下期笔者会带着本期没回答的第三个问题，带领大家一起感受她—穿越的魅力



实况答疑

Q: 一直按住球门方向的方向键传球为什么不行?

A: 因为如果传球一直按住球门方向的方向键，球一般情况下会顺利地传到前方队员的脚下，可是如果前方无我方队员，他也会传向前方，导致丢球，所以一定要熟练掌握传球的时候加入方向。



机战天空 SKY OF SRW

气合×3+加速+幸运+必中+ひらめき+魂=奇迹！

□主持／零羽

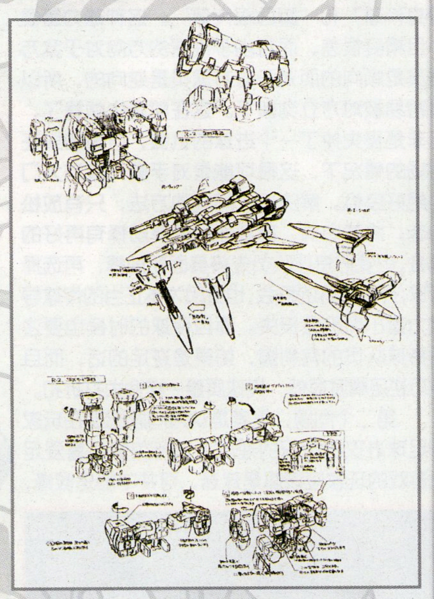
原创系机战连载 超机大战的空间

机体资料

机体名：SUPER ROBOT X-TYPE(简称SRX)
出自：原创SRX系
分类：最终决战用特殊人型兵器（特机）
生产类型：试作机
形式编号：SRX-00
全高：51.2m
重量：388.8t
动力源：特罗尼姆引擎（トロニウム・エンジン）
装甲材质：液体状稀有金属（ゾル・オリハルコニウム）
特殊装备：T-LINKシステム
所属：地球防卫军极东支部SRX小队
主开发者：大宫·创、卡克·哈米鲁
搭乘人员：伊达·隆盛、莱迪斯·F·布兰休泰因、古林·彩
主驾驶员：伊达·隆盛
标准武装：テレキネシスミサイル
ガウンジェノサイダー
ハイフィンガー・ランチャー
ザインナックル
ブレード・キック
ドミニオン・ボール
Z·O·ソード
必杀技：天上天下念动爆碎剑（H·Z·O·ソード）
天上天下一击必杀炮（HTBキャノン）

机体简介：“兼备超级系与真实系机体的特征，以分离状态下的3架真实系机体或变形合体后组成的1架超级系机体来改变战局的一击必杀型究极决战兵器”——这就是SUPER ROBOT X-TYPE(以下简称为：SRX)这架机体被赋予的开发理念。同时，此机体也成为了验证“对异星人战斗用人型机动兵器”=“究极的PT”这一理念的最强试验品。

有着“一击必杀型究极决战兵器”这么一个响亮称号的SRX，其机体性能究竟如何呢，下面就让我们逐一的进行分析。首先要说的是SRX身上的“三大法宝”——念动力感知增幅装置（T-LINKシステム），特罗尼姆引擎(トロニウム·エンジン)以及液体状稀有金属(ゾル·オリハルコニウム)。看过本专栏前几期连载的朋友也都早已知道，上述的这三样都是最新的EOT技术的结晶！保证机体在高出力下行动的特罗尼姆引擎，攻防一体的念动力感知增幅装置，再配上有究极物理防御能力的液体状稀有金属……仅凭这“三件法宝”便使SRX拥有了超越现有机动兵器（注：现有的机动兵器指的是量产型的，亡灵……）的压倒性综合战斗能力。



除此之外SRX在武器方面的配备也是不负“一击必杀型究极决战兵器”这一称号。SRX在装备有自己的究极武器的基础上还吸收了R系列3架机体特有的兵器。其中，R-3P的“テ

问答 湖北 刘惠菁
请问PS2、PS3、PSP的游戏可以在电脑上直接玩吗？(某编：目前PC上只有PS2模拟器。)
女，15，湖北省荆州市沙市区瑶草小区15栋，QQ412734621

レキネシスミサイル”就是原样收纳，拥有自动识别能力的テレキネシスミサイル既是SRX唯一的实体系导弹兵器，也还是唯一的一个全方位攻击型兵器(即：MAP兵器)。“ハイフィンガー・ランチャー”，看到这个武器的名字，大家是否会觉得有点眼熟呢……对，这就是R-2P所装备的ハイゾルランチャー！由于在变形合体后，R-2P的此项武器正好是被当成了SRX的双腕，所以通过十根手指来发射的“ハイフィンガー・ランチャー”也就合情合理了。而作为原R-2P最强武器的“ハイフィンガー・ランチャー”在威力方面自不用说，对于普通的量产型机体几乎有着一击必杀的效果。

说完了从“R系”机体继承来的武器后，我们再来看看SRX所装备的其它基本武器。“ガウンジェノサイダー”这个武器从威力上来讲，的确不是很高，而且在游戏中，其消费的EN数值也不算低（记得是15点左右吧……），综合来讲不是个很实用的武器。但是，“ガウンジェノサイダー”发射出来的这个类似眼镜厂LOGO形状的激光，却成为了所有原创系机体的武器中最“赞”的一个。“ブレード・キック”从攻击力，EN消费、射程等综合来看，可以说是SRX最实用的标准武器了。此武器是通过使用装备在SRX脚部的液体状稀有金属制成的钢刃来对敌方目标进行斩断系的“飞踢”攻击。在游戏中，“ブレード・キック”没有气力上的限制，而且可以移动后使用，对于击破战场上初期的杂鱼机体是再好不过的武器了。“ドミニオン・ボール”这个武器就比较特殊了。此武器是利用T-LINK系统展开的念动立场(念动フィールド)来将特罗尼姆引擎产生出的高能量收缩成类似球状后当作“炮弹”发射出去进行攻击。由于在使用此武器的同时T-LINK系统也会展开另一个念动立场来封锁敌方目标的行动，所以隆盛就将“ドミニオン・ボール”改名为了“念动结界”……在游戏中的“ドミニオン・ボール”，虽然不如“ブレード・キック”实用，但在对付远距离的敌方机体时，它就是首选了。另外，“ドミニオン・ボール”不是EN消费型武器，而属于残弹消费型武器，其只有5发的残弹量也是降低实用性的重要原因之一。“Z・O・ソード”的正式名称液体状稀有金属剑(ゾル・オリハルコニウム・ソード)，在原作中却被隆盛附上了一个超热血的名字——天上天下无敌剑。通常“Z・O・ソード”都是收纳在SRX的胸部装甲内，当SRX的出力达到一定的程度后才可以使用。

当然了，SRX的究极威力，只靠上述的2大类基本武器是不足以体现出来的，而接下来要说的才是SRX真正的究极兵器。“H・Z・O・ソード”是在特尼姆引擎达到最大出力时才能使用的必杀技。可以将其看做是“Z・O・ソード”的强化版，隆盛将其称为“天上天下念动爆碎剑”的理由，应该是因为该武器在命中敌方目标后，刀身的周围还会由念动结界引发的爆炸现象。HTBキャノン可以说是SRX的最终兵器了。在特罗尼姆引擎最大出力的情况下，将能量通过变形成HTB加农炮的R-GUNP发射出去。在SRX与R-GUNP的T-LINK系统进行“双重连接”后，其威力还会有进一步的提升。



[电玩回忆录] Vol.03

GBA的不灭传说

□文责／露琪



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

节拍天国

RAG ●任天堂●2006年8月3日 ●1人●128Mb

Check! 游戏预览

随着上个月《节拍天国gold》的发售，前一作也开始在编辑部内流行开来。作为GBA后期推出的另类音乐游戏，尽管画面现在看起来比较简陋（其实DS版也强不到哪去），但是作品的乐趣只要玩过的话还会记忆犹新。游戏的规则十分简单，只要根据游戏中音乐的节奏，按下对应的按键即可。尽管玩法容易，不过要想顺利过关也有不小的难度，游戏对于节奏的要求比较苛刻，想要获得全部奖牌的话可是需要下一番功夫的。



Check! 进入游戏

第一次进入游戏的时候，系统会对玩家的反应能力进行检测，以此来告诉你的节奏感处于一种什么样的位置。不过即使得分不高的话也不用灰心，因为这个游戏就是为了提升你的节奏感而特意开发的。接下来简单介绍一下游戏中第一大关的上手关卡。

1-1 武术家

按A键出拳，将各种物体击飞！很常见的游戏？……难说哦。

上手练习的教学关，按A键出拳将扔过来的物体打飞就行了，出拳时机的掌握要很精确，过早挥拳的话打不飞物体，太晚就打不着了。

1-2 节奏脱毛

一根接一根长出来的“毛”真烦人！



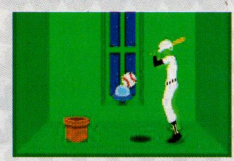
按A键或者是十字键，将毛拔掉。拔卷毛则需要长按按键，毛很密的时候可以两手并用。这关音乐很有印度阿三的味道，别笑出声影响操作哟。

1-3 行军

行军练习。在队伍中决不允许擅自行动！好好加油吧。

练习的时候屏幕右下角会有提示：←键是向左看齐、→键是向右看齐、A键是踏步走、B键是立定。正式开始后就不会再出现提示了，尽快背熟这些口令吧。

1-4 空中击球



别在意镜头变化！靠感觉去击球！不要依赖视觉！尽情挥棒吧～！

这一关没有任何提示，就是像棒球选手那样击球即可。但是到后面镜头会拉得很近或者非常远，看屏幕已经没有多大意义了，所以闭上眼睛用双耳捕捉节拍吧。

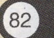
1-5 啪啪三人组

按节奏依次击掌！你是第三个。仔细看前两个的动作啊！要按照相同的时间间隔拍手，你负责按A键拍第三下。要注意的地方是，当第一个人眉头一皱时表示马上会很快地拍手，此时要提前预判不然很容易失手。

1st综合

来测试一下你现在的实力吧？要充分利用之前得到的经验哟～！

第一大关的最终关卡，实际上就是把前5关的音乐混编在一起，只要不紧张就没有什么难度的。那么接下来的关卡，就交给你自己去挑战吧。




交友 广西 陆迪夫 67换的形象好恶寒,这本来就不是因为形象问题而被认为伪娘的(不见八房被称伪娘)
男，18岁，横县横州镇公园路205号，530300

陆行鸟大陆

TAB ●SQUARE●2002年12月13日 ●1-4人●64Mb

《陆行鸟大陆》是SQUARE在GBA上推出的第一款游戏，作为PS版《陆行鸟合集》中一个叫做“陆行鸟骰子”的小游戏的加强版，采用了大富翁桌面类型的“掷骰子”方式进行。除了标志性的招牌吉祥物陆行鸟以外，本作还收录了其它大量的人气召唤兽和经典怪物。

Check! 开始游戏

某天，风和日丽，陆行鸟和他的朋友ドル、カーバンクル、黑魔道士、白魔道士在外聚餐的时候，天空的云层中突然破了个大洞，从中放出的光斑将其一一虏获。等他们醒来后发现自己在一片完全陌生的世界。游戏的基本玩法就是手边现有的CP达到所在地图规定数目并通过起点就获胜，不包括所拥有格子的换算CP；如果是在通过起点得到奖励CP而达到规定数目必须再绕一圈才行。

Check! 菜单介绍

选项	说明
ダイス	投骰
ませき	使用攻击魔石
ステ–タス	状态
マップ	查看地图
せってい	游戏设置
こうさん	投降
ヘルプ	帮助
セ–ブ	存档

Check! 格子的升级

利用CP给自己的格子升级，格子下的数字上排表示该格的原始CP值（第一次购买格子所花费的CP）下排表示现在格子的CP值（对手走到该格要付出的CP），红色箭头旁边是表示每次升级该格的CP增长率，该增长率是由格子占有者提供的，不同的占有者增长率不同。

格子的等级上限由该区域（每张地图都划分几个区域）你所拥有的格子数量决定，如该区域的格子都由你独占，等级上限可达十级。



（注意：格子等级为格子本身拥有，不是该格占有者的等级）

Check! 抢占格子



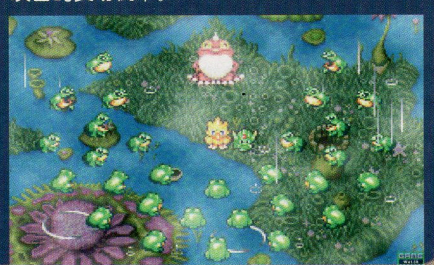
当玩家走到对手的格子上时，手上有魔石并且CP足够的话可以选择“同伴”魔石和那个格子的占有者单挑，由该“同伴”的CP增长率决定胜负，高于对手的话就可以踢飞它抢占那块土地，不过该格占有者处于“混乱”或者“毒”状态下的话就不能抢占。

Check! 重叠效应

对手如果用攻击魔石攻击你时，如果用有相同种类的魔石就可以打消对手的攻击，同时消耗一个攻击魔石。

同一格子中可以放置几个相同的同伴魔石，每多一个同伴该格的CP增长率就翻倍，同时该格增加少许CP。每个格子最多能同时放置3个相同的同伴魔石，但是不同的同伴魔石彼此不能相容。

有些被占有的格子对经过的人有附加攻击，比如尖刺（下回合只能移动一格）、抢劫（多抢一次CP）、陷阱（停止移动一回合）；也有异常状态攻击，比如放“青蛙”就会有变青蛙攻击等；格子里放置的同伴魔石数量影响特殊攻击的发动机率。



游戏单间



圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之伤的神话……

□主持 / 包子

《新・暗黑龙与光之剑》的感言

十多年的隔夜饭



隔夜的米饭炒成蛋炒饭或许还算美味。但是搁了十多年的蛋炒饭再拿出来炒，势必会让大家担心它的质量问题。但是当这作冷饭再次被端上来的时候，所有人还是忍不住流出了口水。作为一部复刻作品，这次虽然引入了GBA系列的武器升级系统，但是总体的系统还是保留了初代的核心系统。

譬如骑士不用下马，以及只有主角可以访问村庄等等。但同时后来一些大家已经习惯了的系统这次并没有出现，譬如抗人系统和盗贼偷盗系统。虽然可能从GBA时代接触火纹的玩家


↑开场动画，漫漫成长而变得坚强的马尔斯殿下，背负起比别人都沉重的使命去拼搏。

会有不适应，但是那些骨灰级的FANS们是不是感觉很怀念呢？

虚幻与真实

提起火纹的系统，我想大家第一个反应就是“死去的同伴不会复生”了吧。（当然用复活杖是特例），作为一款战略游戏，死后不能复活这个设定，相比梦战、机战等HP为0后撤退的设定，显得更加真实。让玩家更有代入感觉，所以玩家每次通关的时候，首要前提当然就是不能死人。尽管在故事情节上，火纹史诗般的剧情一直尽量描绘出战争的真实和残酷。仔细想想，如果说一场战争下来，敌人几乎全家老小都死光了，但是我们英勇的‘反乱军’居然



↑风使玛利克，在初代有非常不错的成长，但是这作稍微削弱了。专有武器非常好用。

一个人都没事，还是有些牵强的。

毕竟战争就是战争，任何的战争都是残酷的，不论什么理由，都会造成无辜的人死亡。而且即便是敌人，也不见得都是坏人。或许只是为了谋生，或许只是为了自己的梦想，或许只是被利用。一场战争下来，我们推崇的英雄手中的剑。究竟沾满了多少无辜人的鲜血？战争一定是以一方消灭另外一方为代价，直至对方屈服、达到目的才能平息。所以尽管这次火纹有史以来第一次引入“死人系统”，并且在N难度的序章就安排一个角色必须壮烈。而且后面虽然没有强制，但是如果不死到只剩下15人是无法进入外传的。所以这更加能让人感觉出战争的残酷。游戏的整体更加富有战略性。以前那些只是为了‘生存评价’而说的的人，加入后直接就去蹲板凳当拉拉队了。但这次至少能让他们去当炮灰堵枪眼发挥余热。甚至有时候看着一章死个7、8个人的时候，泪流满面的同时真不禁感慨，战争好残酷啊……

铁打营盘流水的兵



↑我方的杂兵，果然是铁打营盘流水的兵啊，每关出现的杂兵全去吸引火力了……

所谓铁打的营盘流水的兵，在这一作充分地体现到了。王都是要夺回的，圣剑是要领取的，斗技场是要踏平的，暗龙是要消灭的。但是，在常年兵荒马乱的战乱中，军资又是有限的。而真正能参与到战斗的主力也只有那么几个。与其让其他人都只是跟着部队混饭吃。到战争结束都没混个脸熟，还不如让他们死得悲壮些。这样好歹也算死得其所，以后难保还能追加个烈士啥的，而弄不好我军烈士太多了，其他隐居的世外高人看不下去了，就能出来帮帮忙。壮大我军的主力。所以，还是排好队，去领便当吧。经常是上一回合刚刚去人事部门报道签了合同的新兵，下一回合一开始就被扒光了做诱饵去了。“为了王都的夺还，你必须死！”、“为了游戏的通关，你必须死！”、“为了掌机迷能截稿，你必须死！”= =+



↑这老龙人爷爷长这一张坏人的脸，要不是看在琪琪的饿份上，早就直接拖出去了……

不过有的时候，死人也是非常无奈的。譬如第二周目玩第六章。压制后发现没有进外传，仔细一想，原来是数错人数了……（= =+）没办法，读中途的存档继续。仔细筛选了一下，正好奥古玛刚才升了一级白板。所以，来人啊！扒下他的武器，推出去砍了……

这次如果想要进入全部外传，就必须要保证在流程中队中人物始终保持在15人以下。但是为了保证前期能顺利进行游戏，往往练了不少人，但是到了中后期。加入的角色又往往都是人气高的角色。如果想收新人，又想进入外传的话，就只能舍去一开始练过的角色。

这个过程往往都是痛苦的，以往火纹中抉择的问题大多都是分支线路或者两个角色只能说得一个，但是像这样的抉择确实是第一次体验到，现在已经不是究竟要重点练谁了，而是究竟要让谁在残酷的战争中活下来……

PSP模拟游戏推荐

□文责/八房

大家好，我是八房，按照惯例还是要和大家说："很久不见了！大家好！"（……天知道这惯例是怎么来的）本期的模拟游戏推荐还请大家多多关照了。

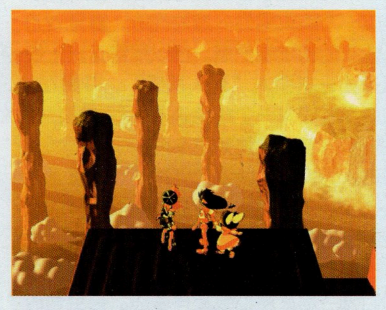
最近的游戏相当多，总有点想新游戏都玩不过来的感觉呢……在一个新游戏迭出的时代，我们为什么要去玩一部老游戏呢？又或者说，老游戏究竟有哪点能够吸引我们呢？再或者说（旁白：你有完没完），究竟哪些东西能够突破时空和技术的桎梏，给几年乃至十几年之后的我们以游戏的愉悦呢？这个问题还是留给我们一起探讨吧。呐，为了切题，今次的主题就是"硬派"和"本格"了！（旁白：分明是为了找辙介绍这俩游戏才配上前言的吧……）

格兰蒂亚

机种：PS	发售日：1999年
类型：RPG	厂商：Game arts

《GRANDIA》，真是个让人熟悉的名字呢。本作是PS平台经典RPG之一，相信稍有阅历的玩家就应该听说过本作的名字，尤其难得的是本作在国内也有相当的人气，已经有热心的玩家们进行了汉化和PSP化打包的工作，也就是说，我们现在可以轻松地在网上找到相对完善汉化版的，可以直接在PSP上运行的《GRANDIA》，这也是我这次推荐它的原因之一。

嘛，仅仅是名头的话不会是推荐它的理由啦，事实上，本作确实是一部非常杰出的作品。首先，本作的画面可以说充分利用了PS的机能，创新式地使用了3D背景+2D人物贴图的处理方法，在当时3D成风的环境下这无疑是一个创举，连后来的《DQ7》也借鉴了这个思路，游戏画面放到PSP上也基本说得过去。此外，本作的系统也是非常为人称道的，作为一款传统的RPG，《GRANDIA》在战斗系统上进行了大刀阔斧的革新，率先引入了回合制+3D战斗的理念，参战角色的行动顺序在屏幕上可以一目了然，众人的图标都在一根时间轴上移动，先达到顶端的角色便可以行动，如果打中敌人的话可以将敌人的行动优先度（在时间轴上的位置）打退。跑到其他人身边、进行攻击、咏唱魔法，做这些动作时时间的流逝都不会停顿，这也实现了3D地图战斗+半即时的杰出效果，战略性非常强，类似的系统直到PS2上的《宿命传说2》上才趋于完善。加上技能和武器熟练度系统（参照传说系列）、魔法石系统等，可以说游戏是相当"好玩"的。



←挺长的时间我都用这张官方壁纸做桌面，因为实在是感动啊。

系统、画面，这些硬件都已经齐备的话，将本作推上神作的最后一股力就是剧情了。《格兰蒂亚》有着十分传统的开端——主角追寻父亲留下的信息展开冒险，从而逐渐结识同伴展开剧情。但就是在这样传统的剧情里，游戏极为细腻地描绘了角色的性格和个性。游戏通篇都在描述男女主角的性格以及他们相知相处而逐步成熟的过程，围绕这一主题，主角和女主角的恋情、敌方司令与女副官的感情、同伴之间的友情……这些元素被很好地统一在了游戏的主线剧情中，穿插于游戏之中的CG动画也更好地演绎了故事。

—★PG小编推荐理由★—

游戏系统独特、剧情精彩、豪华的制作和声优阵容，传世本格RPG名作。

Super Mario All Stars

机种：SFC	发售日：1990年11月21日
类型：ACT	厂商：Nintendo

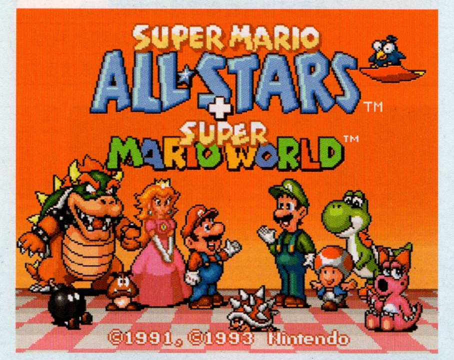
啥？你没听说过Mario？那麻烦你别乱动别人的书。MARIO系列大家都知根知底的，我也就不多介绍了，直接给大家讲讲我为什么要推这个游戏吧。

首先问你一个问题：元祖mario，你打通过吗？这个问题，回答“是”的人估计只有60%吧。不可否认，元祖Mario的难度还是很高的。那么《Mario2》呢？估计多数玩家都会愉快地回答“是”——不就是拔萝卜嘛：路易跳得高，蘑菇小子拔得快，公主可以飞。遗憾，你只答对了一·半·哦！

话说当年，MARIO大获成功，任天堂自然不会放弃这大好的商机，很快，一款MARIO的正统续作就出场了——这一作完全利用了元祖的引擎，只是改变了关卡的设置。此外，马里奥和路易的性能也有了差异：路易跳得非常高。此外，新作还加入了隐藏级别：打通本篇之后，还可以选择第九大关和A/B/C/D等几个隐藏关。

这些新东西听起来真是妙极了，游戏推出后，任天堂便美美地打算坐着数票子了——没想到新作虽然“叫座”，但口碑并不如前作那般突出。原因是啥？最重要的原因就是：这一作实在太难了！比起元祖，这一作的难度提高了整整N个档次，虽然操作的手感还是非常流畅舒适，但高难度的关卡和有限的生命数让许多玩家叫苦不迭。

这下任天堂可慌了手脚——因为按计划，本作还要推出美版的，要知道美国玩家可是相当挑剔，若是直接照搬过去，恐怕老美们不会



↑合集，除了本次首推之外，还收录了其他作品。

买账。怎么办呢？老任只好硬着头皮重新“包装”了一款游戏作为美版的2代，也就是我们所说的“拔萝卜”。正所谓无心插柳——拔萝卜不仅在欧美地区获得了巨大的成功，日本玩家们照样玩得不亦乐乎，于是乎拔萝卜就“喧宾夺主”，成为了Mario系列的正统二当家。



←这是sfc上经过润色的画面，最初作其实是和元祖mario一模一样的。

可是日版的2代呢？人们也没有放弃几乎被遗忘的2代，因为它和元祖实在太像了，于是诸位硬派的玩家们将它当成了元祖的资料片，在一个相对较小的圈子里流传——后来，甚至连任天堂自己都认可了这种提法，于是在我们本期推荐的这款合集游戏中，传说中的幻之2代，就以“LOST LEVELS”（失落的级别）的身份被收录进去了。

当年的FC版2代，曾经被冠以“金牌玛丽”等译名，在台湾和香港等地小范围流传，只是后来硬派ACT逐渐势微，Mario系列的重心也从高难度硬派逐渐转向丰富有趣（Mario系列真的好有趣……），所以近年来，除了Wii的虚拟商店，我们已经基本上看不到这个传说中的1.5代了——还好，我们还有模拟器。为了不让这个幻之名作被彻底遗忘，我这个伪非还是适当的“挖挖坟”吧。这次介绍的这款超任MARIO合集里就收录了日版二代（名叫LOST LEVELS），而且画面经过了优化和重新设计，难度也有了一定改善——你可以当成GBA游戏来玩啦，反正mario系列从来不靠画面的。抱怨最近动作游戏越来越乏味的你，自称达人的你，够胆就来挑战一下这个游戏吧！我·很·看·好·你·哦。顺便，本次除了SFC版之外，八房还特意为有自虐倾向，呃，勇于挑战难题的人准备了FC最初版的ROM，有爱的话不妨试一下吧。

—★PG小编推荐理由★—

超硬派，很传统，手感给你愉悦的享受，难度给你挑战的快感。本期光盘有收录。

□文责/一狼

勇者斗恶龙系列作为日本的国民RPG系列，一直在业界有着崇高的地位。本次的DQ5是继去年11月份的DQ4之后，天空三部曲的复刻第二弹。整个游戏剧情曲折离奇，讲述了主角一家三代的庞大冒险历史，在玩家群中备受好评。虽然之前已经有了PS2版的复刻,不过这次仍然轻松突破了百万销量。

勇者斗恶龙5 天空的新娘

NDS ACT ●Square enix ●2008年7月17日 ●1人/5040日元 ●1024Mbit

操作说明

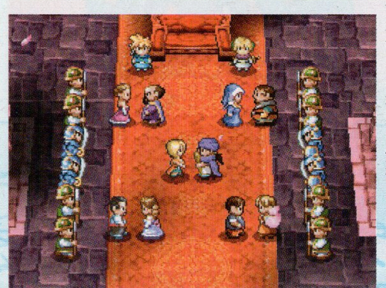
方向键	控制人物及菜单光标的移动
A键	确定、对话、调查键
B键	取消、同伴对话快捷键
Y键	地图切换、快捷关闭菜单键
X键	打开主菜单
L、R键	左右旋转视角，同时按下L、R键可以返回初始视角

标题菜单说明

ぼうけんをする	开始冒险
ちゅうだんしたぼうけんをする	从中断记录开始冒险(有中断记录的前提下)
ぼうけんのしょをつくる	创建冒险书
ぼうけんのしょをけす	消除冒险书

游戏菜单说明

はなす	和前方的NPC对话，如果前方没有NPC,则直接和同伴对话
じゅもん	使用咒文，注意在菜单里只能使用移动中咒文
どうぐ	道具,选择好道具之后,一共有6种分支
	つかう：使用
	わたす：交给
	すてる：丢弃
	そうび：装备
	インパス：识别(这个必须要习得インパス咒文以后才能开启)
	やめる：返回
しらべる	调查
つよさ	强度
	レベル：级别
	ちから：力量，影响攻击力
	すばやさ：速度，影响战斗中的行动速度
	みのまもり：守备，影响物理防御力
	かしこさ：智慧,怪物同伴的智慧达到20点便可以自由指挥战斗中的行动
	うんのよさ：运气，影响到战利品
	こうげき力：攻击力，现在的总攻击力


←玩家在游戏中要面临"结婚"这个人生最大的选择。



交友 安徽 陈志
67的形像终于从伪娘变成真・伪男了.请老实交待一下你与画师合谋犯案的经过吧!(画师:我就是照着他的照片画的而已)
男，18岁，巢湖市一中高三<—>班，238000

	しゅびカ：防御力，现在的总防御力	
さくせん	作战	
	まんだん：让队员自动使用回复咒文补充HP	
	そうび：改变全员的装备品	
	ならびかえ：改变队伍顺序	
	さくせんかえ：改变同伴的作战方针	
		カンカンいこうぜ：全力进攻
		バッチリがんばれ：好好加油
		おれにまかせろ：交给我了
		じゅもんをつかうな：勿用咒文

		いのちだいじに：珍惜生命
		めいれいさせろ：听我命令
	どうぐせいり：将同伴的非装备品统一放进行囊	
	ふくろせいり：整理道具行囊	
		しゅべつじゅん：按照种类排列顺序
		あいうえおじゅん：按照假名排列顺序
	せんとう速度：调整战斗速度、背景音乐和效果音的音量	
	ちゅうだん：中断游戏，注意有些场景(如村庄内）无法进行中断	



1、ビスタ港（比斯达港）
2、サンタローズの镇（森塔罗斯）
3、アルカパの镇（阿鲁卡帕）
4、レヌール城（雷奴鲁城）
5、ラインハットの关所(莱因哈特的关口)
6、ラインハットの城（莱因哈特城）
7、古代の遗迹（古代之遗迹）
8、海边の修道院（海边修道院）
9、オラクルベリーの镇（奥拉库鲁贝里）
10、森深きほくら（森林深处的祠堂）
11、神の塔（神之塔）
12、ポートセルミの镇（波特赛尔米）
13、カボチ村（卡布奇）
14、魔物のすみか（魔物的巢穴）
15、ルラフェンの村（鲁拉凡）
16、うらさのほこら（传说的祠堂）
17、サラボナの镇（萨拉波那）
18、死の火山（死之火山）
19、山奥の村（山奥之村）
20、滝の洞窟（瀑布洞窟）
21、封印のほこら（封印祠堂）
22、沙漠のほこら（沙漠之祠堂）
23、デルパドールの城（戴鲁帕多）
24、ネツドの宿屋（内德的旅馆）
25、チゾットへの山道(吉索多的山路)
26、チゾットの村（吉索多村）
27、グランバニアの城（古兰巴尼亚）
28、试炼の洞窟（试炼洞窟）
29、北の教会（北之教会）
30、デモンズタワー（恶魔之塔）
31、ジージョの家（乔乔的家）
32、海の神殿（海之神殿）
33、エルヘブンの村（艾尔海文）
34、最果てのほこら（最后的祠堂）
35、天空への塔（通天塔）
36、トロッコ洞窟（地下遗迹洞窟）
37、迷いの森（迷之森林）
38、妖精の城（妖精之城）
39、ボブルの塔（波布鲁塔）
40、大神殿
41、メダル王の城（徽章王城）
42、名产博物馆（名产品博物馆）
43、カジノ船（卡吉诺之船）
44、オークジョンかいじょう(拍卖会场)
45、封印の洞窟（封印之洞窟）

攻略研究



幼年时期

幼年时期主角主要是跟随父亲一起冒险，可以行动的区域也有严格限制。当然，出没的怪物实力也较弱，玩家可以依靠父亲这个强大的战士来保护自己。



比斯达港

一觉醒来，发现主角似乎做了一个奇怪的梦，梦见儿时自己仿佛在某个王城里。帕帕斯，也就是主角的父亲，让主角出去吹吹风，顺便搜刮一下船内的木桶、柜子吧。

分别和船长、厨师、地下室里的水手对话之后，船已经靠岸了，船长让主角去楼下叫父亲。之后在甲板上遇到了大富豪鲁多曼和他的两个女儿。和帕帕斯对话两次都选择“是”之后即可下船。

对着木桶、坛子按A键即可打碎，并获取其中的道具。这里可以熟悉一下游戏的操作，按压L、R键可以调整视角。由于这一块地图以后不能再来，所以临走前一定要把所有的道具都拿到。船舱内的宝箱上着锁无法打开，可以无视。

森塔罗斯村

下了船，帕帕斯和一名男子在谈话，并把不可思议地图（ふしぎな地図）交给了主角。调查完港口内的物品，离开港口到达大地图画面，刚走几步就会遇到怪物袭击。之后在战斗第二回合帕帕斯会加入战斗，并轻松消灭怪物，战斗之后帕帕斯还会给主角回复。之后跟随帕帕斯一起行动，来到了森塔罗斯村（サンタローズの村）。

刚进村子，村民们热烈欢迎帕帕斯的回归，之后在自家门口遇到了仆人桑丘（サンチョ），进屋之后又会遇到比安卡（ビアンカ）。剧情结束之后就会休息睡觉，之后到达第二天。

第二天可以自由行动了，调查一下村庄里的道具，得知比安卡一家是来取药材的，但是采药的叔叔进入山洞却一直没有回来。之后主角孤身进入山洞，这里可以找到不少道具。在山洞第三层里终于看到了被石头压住的采药叔叔，帮他把石头挪开之后，回村庄睡觉即可。

第二天比安卡一家顺利拿到了药材，并准备动身回到自己家所在的阿鲁卡帕村（アルカパ）。帕帕斯提出要护送他们回村，于是主角也跟着众人一起行动。

在山洞里无法调整视角，所以要牢记来时的路线。山洞二层以后出没的一种大锤怪的会心一击能够造成10点伤害，必须注意。山洞里似乎有些路还没有走，以后才能来，暂时先别做理会。

阿鲁卡帕村

进村后跟随父亲一直到达旅馆看望比安卡的父亲，之后主角出门和比安卡一起散步。村门口有士兵把守不能出去，在村南的空地上发现有两个小孩在欺负一只小猫。比安卡上去阻止，小孩要求主角去消灭雷奴鲁城的怪物。之后回旅馆会继续发生剧情，比安卡母亲挽留主角父子在此留宿一晚，到了夜里，比安卡会来叫醒主角，之后两人一起出发到雷奴鲁城。



←游戏中不少的场景，如“天空之城”都和前作DQ4如出一辙。

村庄内的武器店里出售的装备回旋镖（ブーメラン）非常实用，建议一定要攒钱购买一个，此外，由于只有夜晚才能出村，但是夜晚道具店却不开门，因此建议事先于白天购买药草或者基美拉翅等物品。再次回到旅馆即可睡觉休息，第二天帕帕斯会生病无法起床，再和比安卡对话之后即可休息，夜晚可以再次出村。

雷奴鲁城

城堡正门无法打开，只有从后面绕行。进入顶层之后门会自动关闭阻断回去的路，之后进入一个布满棺材的房间会发生剧情比安卡被抓。此时只有主角孤身一人一定要小心。之后在一个有石像的房间内注意调查其中某一个石

交友 广东 甘永良
67新形象？！man好多哦！不过更象怪叔叔了……（露琪：纯良正太到后来也会变成怪蜀黍的……）
男，19岁，韶关市芙蓉北路28号市水泥厂宿舍40栋401号，512000



→本作的另外一个特色，就是可以让怪物成为我方同伴。

像之后会发生战斗，该石像怪非常厉害，建议别去惹他，等自己级别练高以后再回来挑战，打倒之后可以获得一个守护种子(まもりのたね)。

来到两个墓碑附近，此处调查左边的墓碑可以救出比安卡，之后比安卡回归队伍。顺着路继续前进，在一处黑暗的楼层内需等待打雷来确认路线，见到国王之后即可打开1层被锁住的房门。来到地下1层可以找到道具火把（たいまつ），用于照亮3层。使用火把到达BOSS面前，会掉下BOSS的陷阱，之后是杂兵战。再次回到BOSS的房间BOSS会跑向阳台，追过去对话即可进行BOSS战。

大幽灵(おやぶんゴースト)

HP：200	MP：40	攻击力：36
守备力：50	速度：20	经验：300
金钱：180	留下物品：力量种子	

行动规律：奇数回合使用通常攻击，偶数回合使用通常攻击、メラ、ギラ、ルカニ其中任意一种。

咒文抵抗：ルカニ有效、マヌーサ有效、メラ、バギ有效

攻略要点：BOSS不算难打，开战后一定要先让比安卡使用两次ルカナン降防，之后让主人公负责攻击，比安卡用药草来回复。如果药草耗尽，让主人公用咒文回复也行。



→迷宫是DQ系列最大的魅力，当然会有BOSS在迷宫深处等待玩家。

妖精之村

战斗之后可以得到黄金宝珠，之后回到阿鲁卡帕村，之后那两个小孩按照约定把小猫送给了主角，这只小猫原来是只杀人豹，可以作为同伴参加战斗。之后帕帕斯提出要回到桑塔罗斯村，临走之前，比安卡把ビアンカのリボン（比安卡的缎带）送给了主角。补充一句，最好在临走前把比安卡的装备都给卸了，因为她马上就要离队。

回到桑塔罗斯之后，在酒吧地下1层可以发现一只透明的妖精，和她对话之后得知妖精国发生了大事情，让主角在自己家的地下室去找她。之后来到地下室，和那只妖精对话之后前往妖精之村。

进入妖精之村之后，随着剧情去拜见族长，得知妖精国的春风之笛被偷走了，需要主角去找回。之后妖精族贝拉（ベラ）成为伙伴，三人一起离开村庄前往西边的矮人洞窟。

妖精之村的商店出售的武器防具都不错，建议如果手头宽裕的话，给杀人豹也整顿一下装备比较好。注意如果在旅馆睡觉的话，就会回到自己的村子里，需要再次从地下室来到妖精国。

矮人洞窟

矮人洞窟里出没的怪物比较强，建议先提升自己的等级。在洞窟里可以打听到是查伊鲁（ザイル）偷走了春风之笛，现在在北边的冰之馆里。之后在洞窟深处可以打开宝箱找到开门的技法（等同于历代的盗贼钥匙，只不过本作中是作为技能出现的）。得到技法之后即可离开山洞。

在妖精国里，主人公一旦死亡就会直接全灭，其他同伴如果死亡的话会以HP1的状态自动复活。所以一定要全力保证主人公的生命安全。

冰之馆

从妖精之村往北，即可到达冰之馆。冰之馆的内部路面结冰比较滑，需要注意灵活运用挡路的石头来行动，到达最深处即可和BOSS查伊鲁和BOSS雪之女王两连战。

查伊鲁（ザイル）

HP：140	攻击力：42	守备力：30
速度：28	经验：105	金钱：50
留下物品：魔法圣水		

行动规律：普通攻击或者マホトラ。

咒文抵抗：ルカナン有效

攻略要点：因为后面还有一场BOSS战，所以这一战中要尽量节省MP。BOSS也不算太难打，注意回复即可。

雪之女王(ゆきの女王)

HP：550	攻击力：50	守备力：45
速度：18	经验：650	金钱：200
留下物品：基美拉翅		

行动规律：每三回合一个循环规律，普通攻击或吹雪攻击——普通攻击或ヒャド——ホイミ或蓄力。

咒文抵抗：ルカナン有效、マヌーサ偶尔有效

攻略要点：需注意BOSS的全体吹雪攻击和蓄力攻击。一边留意自己的剩余HP，一边全力攻击才是上策。由于主人公不会降防咒文，所以只有依靠NPC伙伴使用ルカナン来降低BOSS防御力了。

莱因哈特城

打倒雪之女王之后，找回了春风之笛，令妖精国回归了春天。之后主角回到自己的村庄，得知帕帕斯正在找自己，于是在教堂找到了正在祈祷的帕帕斯，之后父子一起前往莱因哈特城。

来到莱因哈特之后，和帕帕斯一起会见了国王，之后主角独自行动。可以在王城内搜刮一下，和所有人对话完毕之后，回到国王的大殿，发现父亲已经不在了。之后国王让主角去找自己的儿子亨利，主角在亨利王子的房门前遇到了帕帕斯。和亨利对话之后，亨利让主角调查一下自己房间内的宝箱，但是却没有找到任何东西。回房时发现亨利已经不见了，调查他的座位发现了密道，之后进入秘密房间。这时，突然来了两名坏人绑架了王子。主角赶紧去向帕帕斯报告，帕帕斯得知消息之后一人独自追了过去……



←在卡吉诺之船上举行的盛大婚礼，可以看见身着婚纱的妻子。

城内的武器、防具店出售的东西都不错，建议在此整顿一下装备。之后要和杀人豹一起进入迷宫寻找父亲，必须做好准备。



←主角夫妻二人被施加了石化咒语，并且被拍卖到不同的地方。

古代之遗迹

进入不久后就能看见远方帕帕斯在和3名怪物战斗，但是需要绕很远的路。建议先直接去见帕帕斯，途中的宝箱可以暂且不拿。等到和帕帕斯合流之后，再回去拿先前的宝箱。如果嫌自己的等级太低，可以在这个迷宫里多多练级，利用帕帕斯这个有利的NPC伙伴。

在深处发现被锁起来的亨利王子，帕帕斯想要救王子出去，没想到王子却不愿意走。帕帕斯生气的打了王子一巴掌，之后遇到怪物袭击。帕帕斯留下挡住怪物，让主角和王子先行一步离开这里。

在洞窟唯一的出口处，BOSS葛玛已经等候多时。葛玛非常强劲，此战必败。之后帕帕斯出现，葛玛拿主角的性命要挟，帕帕斯无法还手，只能被动挨打，剩最后一口气的时候，帕帕斯告诉主角母亲仍然活着，之后便咽了气……

在BOSS战之后,杀人豹就会离开队伍，装备品也会自动放入口袋。帕帕斯死后，葛玛将主角身上的黄金宝珠打碎，之后将主角和亨利抓去当了十年的奴隶……



青年前期

到了青年时期以后，玩家只要买到了马车，就能够去抓怪物了。不要忽视初期的某些杂碎怪物，一直培养下来，到了后期也能成为相当强力的伙伴。



大神殿

剧情完毕之后，主角可以自由行动。先上楼和亨利对话，得知已经过了十年，之后再下楼和其他奴隶对话，即可结束这一天的奴隶生活。第二天发现一名女子正在遭受毒打，亨利按捺不住怒火上去与狱卒打斗，于是主角也去帮忙。

打倒两只狱卒之后，被抓到牢房里，连续和亨利对话3次以后，会发生剧情。得知白天所救的女子名叫玛利亚，是士兵长的妹妹，因为打碎了教主的东西，而被抓来当奴隶。之后会被士兵长放生，三人一起钻进漂流桶中……

两个狱卒会使用药草回复，还会跳不可思议舞蹈降低我方的MP，建议先全力攻击，先打倒一个狱卒再回复HP，对付剩下一个就简单了。



←游戏是采用前作的引擎制作，所以画面也和前作十分相似。

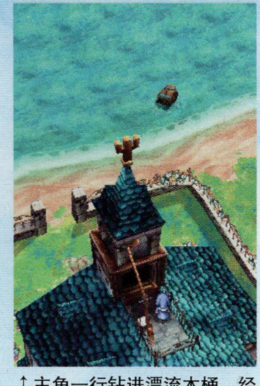
海边修道院

等到主角醒来，发现自己身在一个修道院里。与这里的人们对话，得知自己漂流到了海边，被这里的修女所救。而玛利亚选择留在这里当修女，亨利决定和主角一起出去旅行，回到自己的城堡看看。

和这里的一名修女对话，可以得到一件名产品木雕りの女神像，装备之后可以提升运气。和玛利亚对话之后可以得到1000G谢礼。

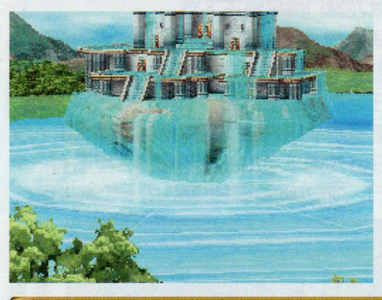
奥拉库鲁贝里

出了修道院往北，走不远就能到达奥拉库鲁贝里镇。这里有一个豪华赌场，推荐有耐心的玩家在这里刷出50000代币来换一把金属王之剑（メタルキングの剑），这样在以后的战斗中就会轻松许多。这里有一个怪物老爷爷，和他对话之后，得知主角拥有抓捕怪兽的能力。之后在夜晚可以在镇子西北角的房间内花300G买到马车，这样以后打倒怪物时，就有一定概率让怪物成为伙伴了。注意有些怪物能收，有些怪物是不能收的。打开怪物图鉴，可以收的怪物会有注明。



↑主角一行钻进漂流木桶，经历了种种人生坎坷。

抓捕怪物是DQ5的一大特色，怪物有各种成长类型，有些初始的怪物，虽然能力比较低，但是成长度非常高，等级上限也比较高。推荐玩家在这里收一个红色的苹果怪，虽然等级上限只有20，但是初期的能力比较高。之后遇到史莱姆骑士的话一定要收一个，非常实用，而且具有抗火焰耐性。



←天空之城浮出水面的CG动画，充分发挥了NDS的3D机能。

森塔罗斯的洞窟

离开奥拉库鲁贝里，往北走不久就能回到幼年时的森塔罗斯村。进入这个村子之后发现村子已经一片荒凉，和村民对话之后得知是莱因哈特王下令放火烧了村子。在村里可以乘坐木筏进入幼年时代所无法进入的洞窟场景，在最深处



↑主角孤身前往魔物的巢穴营救被抓走的妻子。

可以找到一封帕帕斯留下的信和一把天空之剑。

离开村子，到达位于西边的阿鲁卡帕，得知比安卡一家早已经搬走了。村里可以遇到一名来自莱因哈特的士兵，他会告诉主角莱因哈特发生的政变，亨利的弟弟迪尔现在是莱因哈特国王，而实权却掌握在太后手中，施加重税，民不聊生。在旅馆里住一宿之后，亨利毅然决定回到自己的城堡里去一探究竟。

在森塔罗斯洞窟里出没一种金属史莱姆，打倒之后可以获得1350点经验，一定要好好利用一下，给全员多多提升等级。

莱因哈特城内通路

到达森塔罗斯东边的关口，守卫的士兵认出是亨利王子，于是放主角通行。到达了莱因哈特城，城内的士兵却堵住去路不让主角一行入内。此时亨利王子想起来城内有一个秘密通路，可以乘坐竹筏绕到城内。竹筏就在城右侧幼年时代亨利王子被抓走的地方，秘密通道的入口就在城门的吊桥正下方。

进入城内的地下通路，绕到城内的庭院，在庭院里和小狗对话之后会发生战斗。见到迪尔国王之后，国王认出了亨利，并把莱因哈特的钥匙交给了主角。使用这把钥匙可以进入亨利王子房间地下室的被锁的房门，里面有一个传送门，可以传送到森林深处的一个祠堂里。



←主角的杀父仇人"葛玛"，最后又残忍地杀害了主角的母亲。

得到莱因哈特的钥匙之后，建议先不要去传送门，回到城入口左边2层的宝物库，先把3个宝箱拿了，然后再出发也不迟。

神之塔

从祠堂出来之后，先不要朝南方走，先朝北边过桥，回到海边的修道院，在这里和一名修女对话之后得知如果想进入神之塔必须要有心灵纯洁的少女才能打开大门。这时，玛利亚自告奋勇表示愿意与主角一行同去，带着玛利亚来到神之塔，就会发生剧情打开了神之塔的大门。

进入塔内一层，居然看见了帕帕斯与主角母亲的幻影，由同伴对话得知神之塔内可以浮现出每个人的回忆。在神之塔移动的时候一定要小心，有一层必须要贴着路边走，万一失手掉下去就要重来。在塔最上面一层，有一处断桥，其实只有中间一格路是断的，左右两边都有看不见的路可以走。拿到拉之镜之后即可回城继续发展剧情，塔顶无BOSS。

回到莱因哈特城，来到王座上面一层，发现迪尔正因分不清真假太后而着急。对着太后使用拉之镜即可分辨出真假，之后进入BOSS战。

假太后(にせたいこう)

HP：650	攻击力：150	守备力：100
速度35	经验：750	金钱：320
留下物品：ふしぎな木の实		

行动规律：每三回合一个循环规律，普通攻击或召唤笑い袋——蓄力或火焰吐息——攻击或召唤がいこつ兵（注意有时候"蓄力或火焰吐息"这个回合会直接跳过）。

咒文抵抗：マヌーサ有效、ルカニ有效、1回合不能行动特技偶尔有效

攻略要点：需要注意假太后的蓄力攻击，如果不防御的话很有可能直接被秒。此外，全体的喷火攻击伤害也比较大。召唤的两个怪物都是一般的杂碎，可以不做理会，集中攻击假太后才是上策，毕竟她的HP也不多。

波特赛尔米

打倒假太后之后，莱因哈特回复了和平。同时亨利和玛利亚也离开了队伍，主角前往比斯达港，乘坐定期船到达西边大陆的波特赛尔米村。

交友 四川 潘斐 被真·露琪的形象雷到了。（画师：绝望了！对被读者雷到的我的人设风格绝望了！）
男，18岁，西昌市第一中学高2009级6班，615000

在这个村子的教堂左右两侧分别可以找到100G和一枚小徽章，此外，商店出售的魔法之盾（マジックシールド）最好买一个，不但防御较高，还有隐藏的魔法抗性。

来到酒馆里会发生剧情，一名来自卡布奇村的村民来镇上寻找强力的战士讨伐怪物，结果却遭到强盗打劫。主角消灭了4只山贼狼（さんぞくウルフ）之后，得救的村民委托主角一定要到他们的卡布奇村去帮忙消灭怪物，并预付了1500G报酬金。

旅馆内部有一个红色的房门暂时无法进入，需要以后得到魔法钥匙才能获得。另外，这个村子也有怪物老爷爷，可以寄存怪物。


→幼年时期的怪物伙伴杀人豹，一直守护着主角父亲留下的剑。

卡布奇村

离开波特赛尔米，朝南方前进到达卡布奇村。这个村子白天才会有人，如果是夜晚进入的话要在旅馆休息一下才能触发下一步的剧情。

白天进入村庄正中间的房屋，会见到之前的委托人和这个村子的村长。得知怪物就盘踞在村子西边的洞窟里，于是主角出发朝洞窟进军一探究竟。

洞窟比较难走，需注意别掉落陷阱了。在洞窟深处，可以发现一只杀人豹，它身后还有一把剑。在和杀人豹战斗之前，一定要把比安卡的缎带携带在主角身上，战斗中只要使用比安卡的缎带，杀人豹就会认出主角，并加入同伴。之后能得到帕帕斯留下的剑，只有主角可以装备。回卡布奇村和村长对话，可以得到另一半1500G谢礼。

山洞一层里有一个骷髅旁边有一个发光闪烁的地板，在那里调查可以找到一枚小徽章，别忘了拿了。不管之前幼年时代杀人豹身上的装备卸下与否，这次加入时身上都会有新的装备品。

鲁拉凡

从卡布奇出发，回到波特赛尔米再一路向西，即可到达鲁拉凡镇。这个镇子内部构造复杂，需旋转视角才能找到正确的路线。

在镇子内能找到一个研究魔法的老人，和他对话之后得知他在试图让古代消失的种种魔法复活，最近在实验一种传送魔法，不过需要一种名为鲁拉月草的道具，老人在地图上指出了鲁拉月草的具体位置，让主角去寻找。

鲁拉月草的位置在鲁拉凡所在的大陆西南角，不过只有夜里才能找到，这里就要灵活使用于森塔罗斯洞窟里找到的黑暗灯油（暗のランプ）了。找到鲁拉月草之后再回去和老人对话，即可习得传送魔法鲁拉（ルーラ），实验成功之后必须亲自使用一次。

DQ5在历代作品中比较特殊，如果想随意传送到任意都市，只能使用鲁拉咒文。相比于其他作品中的基美拉翅，只能飞到最后离开的场景，不能自由选择移动对象。

萨拉波那

在鲁拉凡南方野外有一个旅馆，旅馆再往南有一个通往萨拉波那的洞窟。不过在这之前必须要得到鲁拉咒文，并且传送回莱因哈特城恭贺一下亨利和玛利亚的新婚，否则洞窟将会被封锁无法前进。

来到萨拉波那镇后，在入口会与鲁多曼的女儿——芙罗拉相会。接着前往镇子西北方的鲁多曼豪宅，在这里和女佣及门口等待的村民对话之后即可发生剧情。鲁多曼许下诺言，如果有人能够得到火焰戒指和水戒指，就把自己的女儿许配给对方。

为了得到鲁多曼的家宝——天空之盾与船只，主角只得前往火焰洞窟去寻找火焰戒指……


←天空之城的龙神大人，给主角指明了前进的方向。

攻略研究

在鲁多曼的豪宅3楼（虽然外表看起来仍然是二楼……）是DS版新追加的角色——狄波拉的房间。房间内有一个使用触摸屏的史莱姆迷你游戏机，可以使用触摸屏进行类似于打地鼠的小游戏，如果得分较高还能得到奖励，推荐有兴趣的玩家试试。



←战斗时各种魔法的演示也相当的华丽可以体验到紧张的气氛。

死之火山

进入洞窟不久后可以见到为了迎娶鲁多曼的女儿芙罗拉而来冒险的安迪。洞窟的内部构造比较复杂，敌人的实力也比较强劲，最好提前给我方队员配备强力的武器装备。而且洞窟内出没的怪物多半会火焰吐息攻击，最好等带上一到两只能够抵抗火焰的史莱姆骑士。洞窟二层以后开始出现了伤害地形，每走一步都要损伤一点HP。在第三层有一处回复点，可以补充HP和MP，建议灵活运用。在最深处调查墙壁上的火焰戒指之后会出现3只岩浆原人，之后进行BOSS战。

岩浆原人(ようがんげんじん)

HP:420	攻击力：90	守备力：60
速度：21	经验：350	金钱：250
留下物品：魔法のせいすい		

行动规律：火焰吐息、普通攻击、呆望随机行动一种。

咒文抵抗：マヌーサ和ルカニ高概率有效、ラリホー和メダパニ低概率有效，メガンテ无效。

攻略要点：这一战是DQ5最难的一战，BOSS3只同时出现，而且喷火伤害大概有40～60点，所以只有祈祷3只千万别同时喷火。另一方面，开战后一定要全力攻击，争取在最短回合内击倒一只，这样一来就能轻松许多。

瀑布洞窟

得到火焰戒指之后，回到萨拉波那和鲁多曼对话，即可得到一艘小船，可以用来在海面上航行前往水戒指所在的瀑布洞窟。

离开萨拉波那不久，北方会有一个水门挡住去路，需要到旁边的山奥之村。村内的杂货店内一个坛子打碎就会发生战斗，该怪物实力较为强劲，最好回避。在山奥之村里可以和幼年时的玩伴——比安卡再会。和她诉说原委，比安卡成为伙伴加入队伍，并为主角打开了水门。

穿过水门到达北边的瀑布洞窟，这个洞窟没有什么难点，深处也没有BOSS，注意要节省MP使用咒文回复即可。在最深处得到水戒指之后回村，然后去鲁多曼的豪宅内即可触发剧情。

接下来就是万众瞩目的DQ5结婚剧情了，鲁多曼给主角一宿的时间来仔细考虑。次日早上来到鲁多曼的豪宅即可挑选自己喜爱的新娘(DS版新加了狄波拉乱入的剧情)。选任何一个新娘都不会影响到后盘的剧情发展，只不过3个新娘的能力上有些细微的区别。挑选新娘之后，去山奥之村的杂货店拿婚纱，再回村即可举办婚礼。



←本作的天空之城王座后面可以发现密道。

通往古兰巴尼亚的山道

结婚之后，鲁多曼会拜托主角去村北的封印祠堂看看。在祠堂最深处调查一个巨大的壶，壶的颜色是蓝色的。回去把这个消息告诉鲁多曼，鲁多曼就会让主角使用自己停驻于波特赛尔米的联络船，有了船只可以在海洋上尽情的冒险。这里主要可以到南边沙漠的戴鲁帕多城和徽章王城，沙漠北边小岛的名产品博物馆去看看，不过这些都不是下一步的主线剧情。

由沙漠戴鲁帕多往东横穿海洋，可以到达内德的旅馆，在这里建议休整一下，并保存记录。之后要去的位于北边的通往古兰巴尼亚的洞窟是DQ史上最漫长的迷宫，一定要做好心理准备。

在通往古兰巴尼亚的高山上有一个地下室，在这里和一个老婆婆对话之后可以免费住宿，之后夜里主角被磨刀的声音惊醒，后来才得知原来是老婆婆在给主角打造装备，于是主角提升了5点攻击力。如果玩家选择与芙罗拉或者是狄波拉结婚的话，在洞窟门前会有一名士兵，他会带来鲁多曼赠送的宝箱。接着会有一个旅行的神父，如果主角身亡的话，神父能够免费给主角复活。



←主角在长大以后再次邂逅了幼时的玩伴比安卡。

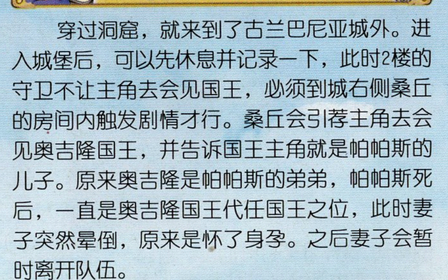
吉索多的山路

刚进吉索多村，会发生剧情，主角的新娘会突然晕倒。之后经过诊察，原来是长途跋涉所致，并无大碍。在这里可以稍微休整一下，并可以记录存档。之后还有通往古兰巴尼亚的山洞另一半，大家要做好心理准备。

在山洞里路线十分复杂，正确的路线必须从某个陷阱跳下去才能到达，玩家必须自己慢慢摸索了。需要注意的是，如果跳错了陷阱，就会从之前走过的场景出现。洞窟里的怪物也非常棘手，特别是一个手持法杖的僵尸可以召唤闪电全体攻击，对我方伤害巨大，推荐玩家需多留意MP剩余量，实在不行，先传送回吉索多村休息一下再出发也行。这里有不少宝箱都是怪物，打倒的话有很高几率留下小徽章，不过，宝箱怪的全体即死咒文成功率非常高，这一点非常头疼。

在山洞的某个出口里，会遇到一个神秘的老人，他会询问你是否丢失了一个双六卷，此时一定要选择否；之后他会继续询问是否丢失了一个小徽章，继续选否；接着他又会问你是否丢失了水之羽衣，再选否的话，他会说你是个诚实的人，于是把3样物品都送给了主角。

古兰巴尼亚



穿过洞窟，就来到了古兰巴尼亚城外。进入城堡后，可以先休息并记录一下，此时2楼的守卫不让主角去会见国王，必须到城右侧桑丘的房间内触发剧情才行。桑丘会引荐主角去会见奥吉隆国王，并告诉国王主角就是帕帕斯的儿子。原来奥吉隆是帕帕斯的弟弟，帕帕斯死后，一直是奥吉隆国王代任国王之位，此时妻子突然晕倒，原来是怀了身孕。之后妻子会暂时离开队伍。

下楼和奥吉隆国王对话，国王打算把王位让给主角，但是，如果想当上国王，必须去试炼洞窟拿到王家的证明。于是主角动身前往城堡东北方的试炼洞窟。

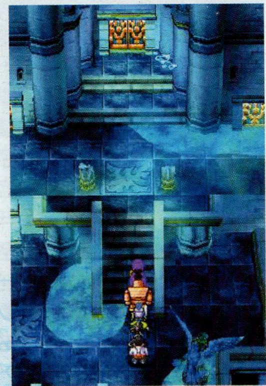
由于古兰巴尼亚是主角的故乡，和这里的居民对话可以得知父亲的一些事情。城内有两个房间被钥匙锁住，必须以后才能打开。另外，在王座2层的右侧阳台上，可以找到一枚隐藏的小徽章，别忘了拿。

试炼洞窟

试炼洞窟内机关重重，想拿到王家之证并不是那么简单的。首先在刚进洞窟时就能看见4个房间，根据提示：“不能让石像背靠背”，要把所有的石像转成面对面。其实，需要转动的石像房间门口的地板颜色会有变化，首先进入最右边的房间，把两只老鹰转好，之后再出来会发现入口的门不见了。接着进入左边数第二个房间，再把老鹰转好，再出来就能发现通往下一层的楼梯。

在第二层有一个水门机关，必须按压机关放水才能通往下一层，但是主角自己也会被冲落，所以必须利用一旁的一块石头，把石头推到机关下方，这样就能挡住主角不会被流水冲落。

在第三层必须利用6个机关来控制老鹰石像



↑初次到达天空之城的时候，城堡已经沉没于海底了。

攻略研究



←主角和亨利王子钻进木桶跌落悬崖，所幸平安无事。

的移动，这样才能打开通路。最后一个老鹰要连续踩两次机关才能彻底让路。通过了所有的机关，刚准备离开这里，突然出现了传说中的大盗康达塔，接下来是BOSS战。

康达塔(カンダタ)

HP：1400	攻击力：235	守备力：80
速度：30	经验：1150	金钱：500
留下物品：石のオノ		

行动规律：物理攻击为主,偶尔会出痛恨一击。HP所剩不多时,会使用ベホイミ回复。

咒文抵抗：ルカニ系有效，マヌーサ高概率有效。

攻略要点：BOSS和シールドヒッポ同时出现，シールドヒッポ只有100多点的HP,所以应该优先消灭。由于BOSS只会物理攻击，所以只要多使用スクルト和マヌーサ即可放心迎战。唯一需要担心的是BOSS偶尔会使出会心一击，能构成200点以上的伤害,如果队伍里有人会ザオラル的话，将会放心许多吧。

恶魔之塔

回到古兰巴尼亚城,举国同庆主角的登基。同时，主角的妻子顺利产下一对双胞胎，之后主角可以给儿女起名字。在此双喜临门之际，夜晚却受到了怪物的偷袭，主角的妻子被怪物抓走，幸好有女佣拼死保住了儿女的生命。

剧情结束后，可以从大臣的房间内找到飞空靴（そらとぶくつ），使用飞空靴之后就能直接传送到北方的教会。来到北方教会这里最好记录一下，下一步要朝北方的恶魔之塔进发。

恶魔之塔里虽然没有类似于试炼洞窟一样的复杂机关，但也不是这么简单。需要注意的是,在一层满是刀刺地板的房间,需要顺着刀刺寻找正确的路线。之后在有石像喷火的一层,需推动石头堵住石像才能避免受到伤害,石头不足时可以从上一层推到陷阱里掉下来。当然,如果嫌麻烦直接拼血走过去也行。最后只要按压两个机关,就能打开吊桥,到达BOSS所在的塔顶。

欧克LV20(オークLv.20)

HP：800	攻击力：155	守备力：121
速度70	经验：360	金钱：300
留下物品：毛皮のマント		

行动规律：普通攻击或者ルカナン，但是如果我方有同伴使用マホカンタ的情况下,则不会使用ルカナン。

咒文抵抗：ラリホー偶尔有效、ルカニ高概率有效

攻略要点：BOSS基本上只会物理攻击。唯一需要担心的就是ルカナン降防了。当然我方如果有スクルト的话,就不用害怕了。

基美拉LV35(キメーラLv.35)

HP：800	攻击力：145	守备力：150
速度：80	经验：450	金钱：350
留下物品：无		

行动规律：普通攻击、火焰吐息、ベギラマ、ヒャダルコ随机使用,偶尔两次行动。

咒文抵抗：ルカニ有效、マヌーサ高概率有效

攻略要点：这个BOSS不但速度快,而且拥有很多全体攻击的招式，此外还会两次行动。我方最好带上抗魔法属性较高的同伴,此外最好有2人以上能够回复。

杰米(ジャミ)

HP：1200	攻击力：220	守备力：120
速度：50	经验：3000	金钱：0
留下物品：小徽章		

行动规律：普通攻击、凍える吹雪、バギクロス、メラミ随机使用。

咒文抵抗：ルカニ系、マヌーサ有效。攻击咒文全部有效。

攻略要点：一开始杰米会有防护罩，一切攻击几乎构不成伤害。当主角的HP下降到一半以下或者是经过11个回合之后,主角的妻子就会出现并帮忙解除杰米的防护罩，同时主角也会完全回复。好在这个BOSS并不会两次行动，而且速度也比我方慢。只要注意BOSS的全体魔法バギクロス即可。



上海 詹骏 游戏固然好玩，但要保护视力。眼睛是最重要的。(某编：对一些玩家来说，眼镜已经变成最必要的了）
男，19岁，浦东新区招远路19弄31号11室，200120

青年后期

青年后期的时候主角的儿女终于登场，虽然初始等级较低，但是后期的成长非常高。此外，可以装备天空武器防具的儿子也是应该重点培养的对象。



艾尔海文

BOSS战之后是漫长的剧情，主角和妻子被石化，然后被人拍卖……经过了8年的漫长时光，终于有一天，桑丘带着主角的儿女找到了被石化的主角，并解除了主角的石化。之后主角一家回到古兰巴尼亚城，可以到路易塔酒店把主角一家都带上队伍。此外，在这里和旅馆老板家的儿子对话，得知他准备当士兵保卫国家，之后再到路易塔酒店即可收他为同伴。

主角儿女加入队伍之后，可以出发到位于沙漠的戴鲁帕多城。在这里和女王对话，他会带领主角去拿天空之盔。当主角儿子顺利戴上天空之盔以后，女王会将天空之盔送给主角。

从古兰巴尼亚坐船到北方大陆，顺着岸边到达海之神殿。在海之神殿里有一个门暂时无法进入，坐船顺着水路寻找出口，即可到达主角母亲出生的村子——艾尔海文。

海之神殿里的怪物会使用即死魔法，非常头疼。如果队伍里没有同伴会复活魔法的话，建议还是一路逃跑为上。因为这个洞窟里不能使用脱逃咒文，一旦主力队员阵亡，很可能会在回去的途中全灭。



←主角为了和富豪的女儿结婚而前往火焰洞窟内寻找火焰戒指。

通天塔

在艾尔海文村里可以找到魔法钥匙和魔法飞毯，魔法钥匙可以用来打开之前所不能打开的红色房门，魔法飞毯则可以在空中飞行，穿越海洋上的礁石。

有了魔法飞毯就可以到达位于地图正中央大陆附近的通天塔了，这里的场景和DQ4一模一样，玩过前作的玩家可能会比较熟悉。在塔顶可以看见一个天空人，之后发生剧情得知天空城已经沉入海底，如果想进入的话，必须使用熔岩之杖（マグマの杖）打开道路。之后可以在他旁边调查找到熔岩之杖。

熔岩之杖也可以装备，攻击力比较高，给女儿装备比较合适，此外，战斗中还可以作为道具使用。乘坐魔法飞毯时不会遇敌，可以在大地图上转转，回到以前去过的村庄，用魔法钥匙打开以前所不能打开的房门。



←通关之后龙神大人将会乘载玩家去周游世界。

天空城

得到熔岩之杖之后，来到艾尔海文南方的地下遗迹洞窟，在洞窟外面使用熔岩之杖就能打开通路。进入山洞以后，这里需要拉动机关改变轨道，才能乘坐小车前进。继续往洞窟里前进可以看见一个被困在小车里来回转圈的人，改变轨道之后即可救他出来。和他对话之后得知他名叫普桑，被困在这里已经有好几十年了……之后普桑加入队伍，并让你带他去天空之城。

穿过地下遗迹洞窟即可到达沉于海底的天空之城，天空之城和4代构造基本一致。在龙神的王座后面调查可以发现隐藏的楼梯，下去之后可以看到左右两个台座。来到右边的台座处可以触发剧情，之后得知如果想让天空城重新回到空中，必须要主角幼年时代时得到的黄金宝珠。

在地下遗迹洞窟里可以找到一件非常珍贵的祝福之杖，可以无限次使用，每次可以给任意同伴回复HP，等同于ベホイミ的效果。

攻略研究

妖精之城

据说妖精国的女王拥有制造黄金宝珠的能力，主角一行为了得到黄金宝珠，而来到位于萨拉波那东边的谜之森林。在这里一定要将主角的儿女带入队伍，这个森林的地图与PS2版不同，走错路的话就会无限循环。在一处火堆的地方会发生剧情，主角的儿女看见了妖精，并且跟着妖精一起走到了深处的传送门，通过传送门即可到达妖精国。

其实这个妖精国就是和主角幼年时代来过的地方，直接会见了族长，族长认出了主角，并把妖精之笛送给主角。有了妖精之笛之后，再到达通天塔北方的一个湖，乘坐木筏到达湖中心的荷花旁边，在那里使用妖精之笛就能看见妖精之城。进入妖精之城之后，首先和女王对话，女王说现在已经没有制造黄金宝珠的能力了，但是却交给主角一个光之珠。主角带着光之珠来到妖精之城二层的左边壁画，在这里可以被传送到过去的森塔罗斯村。

来到森塔罗斯之后，和村民对话触发剧情，这里可以看见自己的父亲帕帕斯。最后在教堂门口发现了年幼时的自己和那只杀人豹。和他对话之后即可用手中的光之珠换回黄金宝珠。之后离开村子即可回到妖精之城。

在主角幼年时代前往的妖精国冰之馆那里，现在是一个双六场，有兴趣的玩家可以去挑战一下，终点的奖品是奇迹之剑和幸福之帽。

波布鲁塔

拿到黄金宝珠之后，回到天空之城和普桑对话，即可让天空之城浮出水面。之后可以在城里找到勾绳（フックつきロープ）。想要控制天空之城移动的话，只要站在两个宝珠之间的台座上即可。

控制天空之城在空中移动，可以到达魔法飞毯所不能到达的群山环绕的场景。来到位于地图左下角的波布鲁塔，塔的正门被锁住了无法打开，需要从最上方使用勾绳才能进入塔内。进入塔内之后，顺着路来到塔的最下层，在这里打开机关，以后就能从正门进入了。之后可以从旁边的楼梯进入塔地下的迷宫，在这里可以找到两个BOSS，刚斯和葛玛，打倒他们分别可以获得龙的左右眼各一只。



←葛玛以主角的性命威胁主角的父亲，父亲只得乖乖承受怪物攻击。

刚斯（ゴンズ）

HP：2400	攻击力：300	守备力：135
速度：80	经验：3500	金钱：650
留下物品：小徽章		

行动规律：普通攻击、挥动武器攻击(1.25倍伤害）。

咒文抵抗：一回合行动不能特技高概率有效

攻略要点：由于刚斯只会物理攻击，所以只要多加スクルト的话，便可安心迎战。此外，一回合行动不能的特技对BOSS非常有效，所以应该灵活使用特技会雄たけび、诱う踊り、なめまわし的怪物，此外，使用鲁拉凡出售的魔物のエサ对BOSS也有效。

葛玛(ゲマ)

HP：3800	攻击力：285	守备力：260
速度：90	经验：12000	金钱：900
留下物品：无		

行动规律：普通攻击、激しい炎、メラゾーマ、マホカンタ随机使用，偶尔两次行动。

咒文抵抗：ルカニ系高概率有效、マホトラ有效

攻略要点：葛玛的HP非常高，所以就注定了这是一场持久战。需要注意葛玛的全体火焰吐息会造成65-85点的伤害，对我方威胁巨大。推荐配置抗火焰较高的怪物出战，如果主角儿子已经学会フバーハ咒文的话则最好不过。队伍里一定要有2人以上能够负责回复。

封印祠堂

打倒两个BOSS之后，回到波布鲁塔地上，在一处龙的雕像左右分别使用龙的左右眼。这样龙的口中就会伸出舌头打开通路，在里面能够找到龙之杖和龙之珠。回到天空城龙神王座，在这里发生剧情，原来普山就是龙神。之后龙神会将天空之铃交给主角，以后只要使用天空

之铃就能骑乘龙神自由的飞翔。

来到萨拉波那村，看望一下鲁多曼，他会再次拜托主角去看一下封印祠堂里的壶的颜色。在封印祠堂里看见壶已经变成了红色，之后回去和鲁多曼报告。回到萨拉波那村，得知鲁多曼已经去了辽望塔。来到村子旁边的辽望塔，在塔顶发生剧情，封印在壶里的恶魔复活，之后是BOSS战。

布恩(ブオーン)

HP：4700	攻击力：300	守备力：160
速度：75	经验：9500	金钱：0
留下：最后钥匙		

行动规律：普通攻击、激しい炎、召唤闪电、スカラ、ルカナン随机使用，偶尔两次行动。

咒文抵抗：ルカニ有效

攻略要点：BOSS最厉害的招数就数全体喷火和召唤闪电了，此外，其自身的攻击力和HP也非常高。所以我方要与其打持久战，先提升全员的防御，再使用ルカニ配合攻击翻倍咒文バイキルト来给BOSS重创。BOSS实力非常强，最好等队伍平均等级提升之后再来挑战。



←幼年时期主角是和父亲帕帕斯一起冒险的。

大神殿

打倒BOSS之后，可以得到最后钥匙，有了最后钥匙就能打开任意的房门了。在地图最北方有一个封印洞窟，这个洞窟必须要用最后钥匙才能进入。洞窟二层以后必须用石板盖住怪物的笑脸，这样才能阻止怪物的出现。把整个迷宫全部石板都盖好之后，即可得到主角的专用装备——王者斗篷（王者のマント）。

下面就要乘坐神龙去地图中央的大神殿了。在入口右边的房间打倒一个杂碎妖怪之后可以获得天空之铠(天空のよろい)。之后进入大神殿内部，这里有许多伊普鲁教主的信徒，在这里对话发生剧情，之后要打倒两名杂碎妖怪。接着可以看见主角妻子的石像，和一旁的拉曼达对话之后要注意选项，选择“是”的话将会全员受到诅咒，之后是BOSS战。接着继续前进，在神殿最深处可以遇到教主伊普鲁，再次发生BOSS战。

拉曼达（ラマダ）

HP：3500	攻击：300	守备：180
速度：55	经验：8500	金钱：800
留下物品：无		

行动规律：普通攻击、激しい炎、ベギラゴン、マヒャド（我方使用マホカンタ的话，BOSS依然会使用咒文）。

咒文抵抗：ルカニ系偶尔有效

攻略要点：BOSS基本上都是全体攻击的招式，不过好在他并不会两次行动，所以我方只要注意回复的话也不算太难打。攻击魔法对BOSS基本上无效，所以还是依赖物理攻击为上。

伊普鲁（イブール）

HP：4200	攻击力：21	守备力：240
速度：73	经验：21000	金钱：0
留下物品：小徽章		

行动规律：每3回合一个行动规律：辉く息或マホカンタ——痛恨一击或防御——イオナズン或冻てつく波动（在没有必要的场合下，BOSS不会使用マホカンタ和冻てつく波动，此外，我方如果加有マホカンタ的话，BOSS则不会使用イオナズン）。

咒文抵抗：マホトラ有效

攻略要点：由于BOSS的行动有规律，而且攻击方法也只有辉之息、痛恨、イオナズン这三种，痛恨一击会忽视防御给我方同伴造成105点伤害，所以此战根本没有提升防御力的必要。使用フバーハ增加吐息抗性，与BOSS打持久战吧。战斗的要点就在于如何诱使BOSS使用マホカンタ或冻てつく波动这两种毫无用处的特技。所以建议玩家算清BOSS的行动，在特定回合之前给我方增加状态魔法，诱使BOSS使用冻结波动来消除；之后BOSS如果使用マホカンタ的话一定要用天空之剑解除，这样BOSS才能再次使用マホカンタ从而消耗BOSS的行动。

魔界

打倒BOSS之后，可以获得生命戒指，同时主角的妻子解除了石化，再次加入了队伍。剧情过后主角会从古兰巴尼亚出发，在这里需要去路易塔酒店将妻儿整入队伍，之后朝魔界进发。

魔界的入口就在海之神殿深处，有了最后钥匙就能打开海之神殿内部的大门，之后在三个石像上分别使用火、水、生命三枚戒指，这样魔界的大门就会打开，主角一行被传送到魔界的一个祠堂里，之后发生剧情获得贤者之石。

来到魔界之后，可以顺着山路往东边走，到达魔界唯一的村子——加汗那村。在可以使用鲁拉往返这里的前提下，再次回到海底洞窟，可以将三枚戒指取回。

在加汗那村可以找到一个康达塔的手下，和他对话之后会发生战斗，之后可以得到宝箱奖励。类似的宝箱在其他场景也有出现(如莱因哈特)，不过必须是青年时代后期。



←本作里玩家可以乘坐天空城自由地飞翔，到达高山环绕的地方。

魔王城

加汗那往北，可以到达一个双六场，这里的终点奖品是双六会员卡，可以无限次玩双六游戏，一定要拿到。

之后即可往北边到达魔王城，这里是最后的迷宫。迷宫也不算太难走，在一处祭坛附近可以看见主角的母亲，之后会和BOSS葛玛战斗。打倒葛玛之后，进入一旁的山洞里，可以找到太阳之冠和神圣水壶。

在一处布满岩浆的地方使用神圣水壶，可以发现新的通路。之后顺着路前进，有一处踩移动地板的房间，在这里要动动脑筋，其实很简单的。之后可以看见一个宝箱，调查之后会和两只地狱管家战斗，战斗之后可以获得奥利哈根之牙（オリハルコンのキバ）。之后就是最终BOSS所在的房间了。



←龙神最初被困于地下遗迹洞窟，幸得主角相救才得以脱出。

葛玛（第二次）

HP：4000	攻击力：305	守备力：245
速度：75	经验：12000	金钱：900
留下物品：小徽章		

行动规律：普通攻击、激しい炎、輝く息、烧け付く息、メラゾーマ随机使用一种，偶尔两次行动。

咒文抵抗：基本上状态咒文全部无效。

攻略要点：BOSS的攻击招数主要是火焰和冰冻吐息，主角儿子有全体回复魔法，此外还有贤者之石，所以不必担心。单体强攻メラゾーマ虽然攻击较高，但是只能给1人构成伤害。唯一需要担心的是BOSS的麻痹吐息，如果全员麻痹的话就会直接导致GAMEOVER，所以一旦有同伴陷入麻痹，一定要优先使用キアリク或者满月草解除。好在这个BOSS不会冻结波动，所以尽情的加スクルト、フバーハ和バイキルト吧。

米鲁多拉斯(ミルドラース)变身前

HP：2500	攻击力：240	守备力：230
速度：80	经验值：无	金钱：无
留下物品：无（每回合自然回复50点HP）		

行动规律：BOSS只会一次行动，奇数回合使用辉之息，偶数回合在普通攻击、冻结波动、メラゾーマ、召唤手下（恶魔神官或杀人机器）中随机使用一种（已经有两名手下的情况下，BOSS将不能继续召唤）。

攻略方法：BOSS主要的攻击手段就是辉之息，所以只要加フバーハ增强抗性的话，便能轻松迎战。此外BOSS会召唤手下，如果我方攻击力足以秒杀手下尚可，如果攻击不够高的话，还是集中攻击BOSS本体为上，毕竟BOSS的HP也不算多。

交友 上海 孙恩 努力办好杂志，不求中国第一，只求无愧于心。（众编：谨遵阁下教诲）
男，21岁，四平路XXX弄XX号XX室

米鲁多拉斯(ミルドラース)变身后

HP：7000 （序盘：HP2500、中盘：HP2000、终盘：HP2500)

行动规律：BOSS每3回合一个行动规律,但会随着HP所剩的多少而产生变化。

序盘：普通攻击或灼热火焰——冻结波动或**イオナズン**——**ルカナン**或**マホカンタ**

中盘：普通攻击或灼热火焰——冻结波动或冥想——**メラゾーマ**或**ルカナン**

终盘：灼热火焰或痛恨一击——冻结波动或**イオナズン**——**ルカナン**或**メラゾーマ**

(注：BOSS使用冥想后会回复500点HP)

攻略要点：一切异常状态魔法无效，但是可以使用攻击咒文给BOSS造成伤害。因为BOSS的HP较多，所以只能打持久战，一定要注意节省MP。BOSS会经常使用冻结波动，所以频繁的加**バイキルト**未免有些不太现实，所以还是用普通攻击配合攻击咒文来攻击BOSS吧。BOSS的基本攻击手段只有普通攻击、灼热吐息、**イオナズン**这三种，所以只要提高火焰抗性，或者派耐火焰较高的角色出战即可。中盘BOSS会使用冥想回复，建议一定要全力攻击赶快令BOSS度过中盘这个时期。

隐藏迷宫

通关后，耐心等待结局画面，最后会有存档提示。存档之后重新进入游戏，进度上会多出一个星星标记。之后可以进入隐藏迷宫。

隐藏迷宫的入口位于魔王城正下方的毒沼中，迷宫主要分为四层，第一层主要注意别从陷阱掉下去了，顺着路即可找到下去的楼梯。第二层是循环迷宫，正确的路线是：左上左上右下右下。第三层看似循环迷宫，实际上并不是这样,在第三层可以找到不少宝箱，正确的路直接往下再往右就到了。最后一层没有什么特别的难点,之后即可到达艾斯塔克所在的房间。打倒艾斯塔克之后，可以进入隐藏迷宫内的谜之双六场，到达终点可以收取新同伴：**プチターク**。带着**プチターク**去萨拉波那北边的封印祠堂的话，还可以令布恩加入同伴。



←和BOSS布恩战斗的时候，会有特写动画，以体现怪物的强大。

艾斯塔克（エスターク）

HP：9000	攻击力：450	守备力：250
留下物品：小徽章		

行动规律：**イオナズン**、**メラゾーマ**、灼热の炎、辉く息、冻てつく波动、普通攻击随机使用一种，每回合两次行动。（我方同伴有2人以上加有**マホカンタ**的话BOSS就不会使用**イオナズン**，同时也不会向施加**マホカンタ**状态的角色使用**メラゾーマ**）

咒文抵抗：**ラリホー**系低概率有效。

攻略方法：游戏中最强的BOSS，等级低的话根本没有获胜的可能性。若想在此战中胜利，只有和BOSS打持久战，所以队伍里一定要有两人以上会**ベホマラー**，有**ベホマズン**则最好不过。一定要给能够回复的角色装备星降手环，这样才能确保一定能优先boss行动。在隐藏迷宫内可以找到超重要的道具战鼓（战いのドラム），使用之后可以令全员攻击翻倍，而且能够无限次使用，绝对是此战必需品。

只要我方全员能够顶住BOSS的两次攻击，这样让速度最快的角色每回合负责回复，这样就能和BOSS相抗衡，还好BOSS不会回复，所以只要多准备回复MP的药水，绝对能够获胜。当然，真正的难点是要在15回合之内打倒艾斯塔克，这样才能获得奖励——暗のトロフィー。

玩后感

大概花了3天的时间吧，20多个小时，总算把这个游戏给通了。说实话，由于上次的DQ4缩水严重，一狼本身也就没对本作抱有多少期待。不过，真的拿到了游戏，感觉还不错，虽然相比PS2版略有缩水，虽然仍然有进一步提升的空间，但是针对DQ4而言已经有了不小的进步了。推荐无论是传统游戏的FANS，还是没有接触过这个系列的新玩家都可以试试。绝对给你很淳朴的感觉，国民RPG的魅力也正在于此。

本期由于版面所限，所以只能以流程攻略和BOSS战术为主，相关资料就不刊登了。下期开始一狼还会陆续奉上剧情小说和相关系统研究等等，请大家继续期待吧！

攻略

新・暗黑龙与光之剑

NDS S・RPG ●任天堂●2008年8月7日 ●1~2人/4800日元●512Mb

ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

■ 文责 / 露琪
■ 美编 / 包子

系列历史

本作是以1990年在FC上推出的火纹系列第一代《火炎纹章 暗黑龙与光之剑》为基础,承袭原作故事剧情,画面与内容全面重制,加入众多原创要素制作的重制版。故事叙述百年前被英雄安里消灭的暗黑龙梅迪乌斯突然复活,并与邪恶祭司卡涅夫连手重建多鲁亚帝国,展开侵略行动,原本和平的阿卡尼亚大陆自此陷入战乱。继承安里血统的阿利提亚王国王子马尔斯,在祖国被帝国灭亡时藉由姐姐艾丽斯的帮助而顺利逃脱,流亡到边境之国塔利斯,不过艾丽斯却落入卡涅夫之手。为了复兴祖国以及救回被俘虏的姐姐,于是马尔斯率领同伴起身对抗邪恶帝国多鲁亚的大军,FE系列的起点也正是从这里展开。

基本操作

按键	说明
十字键	光标移动
A	确定/菜单
B	取消退出
X	敌方势力
Y	武器切换
L	角色切换
R	上屏切换
START	略过剧情
SELECT	查看状态

系列全作品列表

游戏名称	对应平台	发售日
暗黑龙与光之剑	FC	1990/04/20
火焰纹章外传	FC	1992/03/14
纹章之谜	SFC	1994/01/21
圣战的系谱	SFC	1996/05/14
多拉基亚776	SFC	1999/09/01
封印之剑	GBA	2002/03/29
烈火之剑	GBA	2003/04/25
圣魔之光石	GBA	2004/10/07
苍炎的轨迹	NGC	2005/04/20
晓之女神	Wii	2007/02/22
新暗黑龙与光之剑	NDS	2008/08/07

另外下面的两款游戏与FE也有着深厚的渊源关系,有兴趣的同学可以去找来一玩。

游戏名称	对应平台	发售日
尤多娜英雄战记	PS	2001/05/24
贝维克传说	PS2	2005/05/26





系统说明

FE的武器相克系统和《兰古瑞萨》（国内俗称“梦幻模拟战”）的兵种相克有些类似，就是把“步兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克步兵”换成了“剑克斧、斧克枪、枪克剑”的三系循环。GBA上的FE三部曲里面还出现了逆转相克属性的特殊武器，不过在这次的复刻当中并未收录。此外特别要提的一点是，以天马骑士为代表的飞兵虽然拥有无视地形效果的机动力，但却极度惧怕弓箭系职业，一旦进入其射程基本上就是被秒杀的下场，所以在进行移动之前最好多观察一下周围的形势。

锻造武器是本次复刻作追加的新系统，可以提升武器的威力、命中率、必杀率等几项数值，从第4章开始就可以在每关的战斗准备窗口里使用了。每一章只能锻造一把武器，不过并不是什么样的武器都可以锻造，所有卖价为0的武器均不能锻造，而且也不能锻造以デビル为前缀名开头的强力武器，锻造过的武器就更不用提了。个人觉得这个新系统并没有多少的实际意义，因为最重要的一点是，将一把武器锻造成数值全满的状态需要花费很多很多的钱……



ALL JOBS 职业一览

轻骑士（ソシアルナイト）：能够自在操纵马匹，移动力优秀的骑士。

圣骑士（パラディン）：由骑士转职，各项能力都有很大提升的圣骑士。

重装骑士（アーマーナイト）：装备厚重铠甲的骑士，守备力优秀，但移动力差。

将军（ジェネラル）：由重甲兵转职，拥有极高的攻击力和防御力。

战士：用斧作战的战士,攻击力高防御力弱

斗士（ウォーリア）：由战士转职，体力和腕立有所提高。

佣兵：各项能力出众的雇佣士兵。

勇者：由佣兵转职,拥有一击必杀能力的战斗达人。

猎人（ハンター）：装备弓箭，善于在山和森林作战的猎人，防御力弱。

游牧民（ホースメン）：由猎人转职，马上的用剑用弓技术高超，移动力高。

剑士：技巧和速度出色，善于发动必杀。

剑圣（ソードマスター）：剑士转职，能发动更加出色快速的一击必杀。

弓箭手（アーチャー）：装备铠甲和弓箭作战，可以远距离攻击敌人。

狙击手（スナイパー）：弓箭手转职，能够发挥弓箭最强的能力。

海贼：同战士一样使用斧子，在海上活跃，在海上的防御效果高。

狂战士（バーサーカー）：海贼转职，山间海面都能发挥出超强能力，擅长必杀。

飞马骑士（ペガサスナイト）：乘坐飞马战斗的骑士,移动力超群,魔防高,惧怕弓箭。

龙骑士（ファルコンナイト）：飞马骑士转职，能够压倒弓箭和魔法以外的所有强敌。

魔道士：运用魔法书战斗，对物理防御力高的对手有特效。

贤者：魔道士转职，能够使用魔导书和杖。

僧侣：使用杖拯救角色的生命，不能攻击。

司祭：僧侣转职，能够使用魔导书和杖。

暗魔道士（ダークマージ）：用暗黑力量的魔法书进行战斗，对物理防御力高的对手有特效。

大魔导师（ソーサラー）：暗魔导师转职，能够使用魔导书和杖。

盗贼：攻击力低的小偷，拥有开门的能力。

突击者（コマンドー）：缺乏战斗能力，拥有变身成其他友军的特殊能力。

弩车手（シューター）：可以投石也可以射箭的远程攻击职业。

龙人（マムクート）：传说中征服过世界的种族，拥有变身成龙的能力。

领主（ロード）：马鲁斯专有职业，也是FE系列主角的特征之一。此职业的成长率很均衡，各方面的数值都相当不错，非要说缺点的话就是没有后续的高阶职业。但是可以升到30级。

自由变更兵种



FE的职业种类数量众多，转职系统也是系列的一大特色，不过这一次游戏在转职系统上做出了不小的调整。与GBA版的三部曲有所不同，本作没能沿用双向分支的转职路线，而是加入了一个新的转职概念：自由变更兵种。根据原始的职业不同，角色能够转的职业也会有不同，这种差异称为兵种，一共分为男性A/男性B/女性这三种。转职条件依然是角色等级到达10级以上即可，下级职业只能转为下级职业，上级职业同理，下级转职至上级需要转职道具マスタープルフ。几个不能转职的职业30级封顶，其他职业都是最高20级。根据敌我双方之间能力上的差异以及地形影响，可以任意更换自己部队的兵种，达到编制出一支灵活自如的战斗队伍的目标。

男性A

—下级兵种—

轻骑士、弓箭手、剑士、魔道士、僧侣

—上级兵种—

圣骑士/龙骑士、狙击手、剑圣、贤者、司祭

男性B

—下级兵种—

重装骑士、佣兵、战士、猎人、海贼、暗魔道士

—上级兵种—

将军、勇者、斗士、游牧民、狂战士、大魔导师

女性

—下级兵种—

飞马骑士、弓箭手、剑士、魔道士、修女

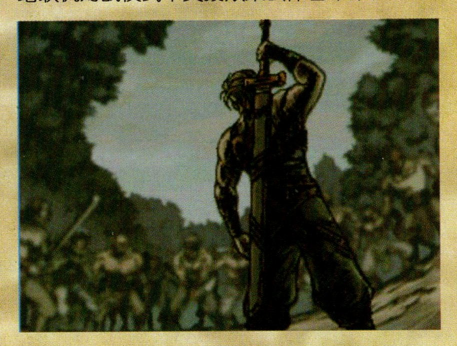
—上级兵种—

龙骑士/圣骑士、狙击手、剑圣、贤者、司祭



同伴支援效果

特定的角色组合在同一章内双双出击的话，如果两个人相邻得比较近并且都站在对方身边的3格范围或以内，这样会得到一定程度的支援效果加成。支援效果总共只有C、B、A这三个级别，而且支援效果还可以叠加。此外，在网络联机对战模式下支援效果会保留下来，

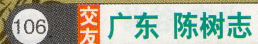


级别	命中	回避	必杀率	必杀回避率
A	+10%	+10%	+5%	+5%
B	+10%	+10%	+0%	+0%
C	+5%	+5%	+0%	+0%

记录点

本作在存档游戏进度方面有一个比较大的变更点——菜单中追加了“记录点”指令。众所周知，FE系列为了追究高难度向来只有中断存档的设定，并且读取进度后当前的存档便会即刻被自动删除，或者被以后的中断存档所覆盖。不过这一次的记录点则与中断存档不同，它可以设置在战斗地图里的任意地方，而且即使进度被读取后也不会消失，但是记录点在每一关当中只能使用一次，使用后就会消失。当然了，已经成为系列特色的“中断存档”和“章节后记录”的设定仍然健在。





新·暗黑龙与光之剑全流程攻略

序章 起·承·转·结

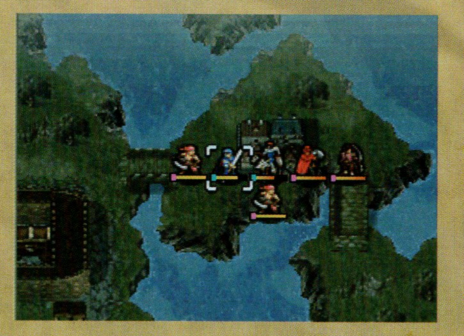


攻略要点■ 只有选择普通模式才会出现这个教学关卡的序章，由4个小部分组成，困难模式爱好者可以跳过本段文字。开始的时候我方仅有主角一人,装备着レイピア（西洋剑，对重装骑士及骑兵有特效的贵重武器）和てつの剑（铁剑）。一路用铁剑杀上去，王座前虽然有武器被克制的枪兵把守，不过其攻击力很低，主角还是能够轻松对付的。

第二部分骑士アベル和フレイ加入，我方行动力得到明显提高。近处的斧兵速度颇快，建议先行击破，然后再去收拾弓兵。

第三部分骑士カイン和圣骑士ジェイガン加入，カイン枪的武器等级比较低，不妨适当地多使用枪来提升武器等级。利用地形慢慢推进，地图下方的战士攻击力比较高，受伤严重的话可以使用きずくすり来回复HP，或者站在右边的要塞上进行自动回复。

第四部分的初期向右推进，开门后遇到的敌方弓箭手ゴードン可以由主角说得加入。之后地图左边出现一群恐怖的敌方重装骑士增援，



这时系统提示需要派一名角色假扮主角前往下方的发光点送死，否则上方的大门无法打开。牺牲同伴后敌重装增援会撤退，同时河左边的要塞出现敌天马骑士增援，用ゴードン刚好能够秒杀。本关的boss是个骑兵，主角的西洋剑对其有特效，最后压制主城序章部分结束。（访问村庄可获得はがねの弓，本作中所有的村庄都只能由主角进行访问）

第1章 マルスの旅立ち

胜利条件◆ 主城压制

攻略要点■ 游戏从现在算是正式开始了。本关的难度不大，刚开始时出现敌方盗贼破坏村庄的剧情，系统会提示未经盗贼破坏过的村庄里会有金钱、道具或者新同伴，所以一定要保全村庄，至于民房只是提供一些游戏情报，访问与否都无所谓。



主角第一回合访问右边的村庄可以获得10000G，然后让天马骑士去上边的武器屋买一把てつの枪（铁枪），因为她的ウイングスピア是跟主角的西洋剑一样属于对重装骑士及骑兵有特效的贵重武器，不到必要时别浪费耐久值。重装骑士ドーガ负责开路，注意海盗能够在水上移动，多使用剑攻击；另外还要注意下敌方的猎人，飞兵进入其射程会被秒杀。战场清理干净后主角访问村庄，补血职业僧侣リフ的加入令我方如虎添翼。

第2章 ガルダの海贼

攻略要点■ 一开始左边的两个骑兵会主动攻过



来，我方也派两名骑士占领两座桥；上面的海贼和盗贼会一拥而下，主角不要走太远占领住桥头就可以，因为海贼ダロス会很识时务者为俊杰地主动跑过来投诚。然后部队向左边推进，主角访问村庄可以获得5000G。注意天马骑士别飞得太靠前，先把其他猎人全灭后再派她去说得猎人カシム比较保险。本关BOSS会掉落はがねの剑，留给主角用吧。

第3章 デビルマウンテン

攻略要点■ 本关的难度有所提升，能够体会到腹背受敌的感觉。一开始盗贼ジュリアン和修女レナ要尽快往下逃跑与大部队汇合，可以派几名斧男上去接应，优先干掉猎人后シーダ说得ナバール加入；与此同时主角则是带另外几人往左边走，访问村庄后入手デビルアクス。靠近左边的要塞时，敌人的猎人和山贼会攻过来，可以利用地形优势轻松消灭。BOSS的速度比较高要稍微小心一下，过关后获得15000G，掉落的回复杖リライブ交给修女レナ使用。

第4章 草原の战い

攻略要点■ 从本关开始，在正式进入章节前都会有一个“编成界面”，可以决定出场阵容、持物更换、锻造武器和转换职业。总得来说这一关相当容易，利用地图中间的桥就能很有效地防守敌人的夹击，同时别忘了派修女レナ说得骑士マチス加入。

主角访问村庄后魔道士マリク加入，地图左边的骑兵不会主动出击，可以放心推进。BOSS拿的武器是ナイトキラー（骑兵杀手），他的魔防等于0可以用魔法轻松消灭，这件掉落的武器随便给哪一个骑士好了。

（注：本关出现的斗技场是赚钱练级的好地方，不过死人的风险也比较大，进入前请三思……）

第5章 オレルアンの战士

攻略要点■ 开始时先派防御高的强力角色守住两座桥，我方同时尽快向左边移动，留两个角色对付右边的部队，主角或マリク可以说得这里的贤者ウェンデル加入。让骑士ハーディン的部队利用左边的有利地形迎击敌军，主角访问村庄获得かりゅうせき，接下来要尽快营救ハーディン的部队。另外本章敌方有增援，不要恋战尽快过关。



第6章 ファイアーエムブレム

攻略要点■ 本关配置的时候记得带上レナ和传送杖，开始时可以让盗贼或者有门钥匙的直接站在门口，主角移动正好可以说得盗贼リカード加入。由于是用传送杖来处理敌方的盗贼，部队可以推进到上方转角防守下，贸然前进容易死人。盗贼向上拿到最近的宝箱是金块(小)，卖价10000G。其余4个宝箱依次是キルソード（必杀剑）、アーマーキラー（重装杀手）、天使の衣、リブロー（远程回复杖），不过那些都需要靠拦截敌人盗贼后击落获得了。这一关敌方的重装骑士有点麻烦，如果之前把一些人物转职为魔道士的话，打起来会轻松不少。

第6章外传 大战のはざまで

进入条件◆ 我方部队总人数≤15人。

攻略要点■ 相信能够进这章的朋友一定牺牲了不少同伴吧。也正因为如此，本章的难度并不高。敌人只是一群海贼小混混，而且分布很散，

而且本章并没有与我们抢村庄的盗贼，因此我们不必急着赶路，慢慢推进就是了。敌军中有两名雇佣兵拿着アーマーキラー（装甲杀手）的武器需要注意。如果主力人数足够的话建议兵分两路，主角访问左边的村庄后女剑士アテナ加入，此人登场能力还是不错的，最重要的力量都有9，唯一美中不足的就是成长并不高。有爱的朋友建议还是练下吧。BOSS是拿着钢斧的海贼，派我方的魔法师收拾吧。

第7章 レフカンディの陷阱



攻略要点■ 敌方的龙骑兵首次出现，而且本关的飞兵不少，我方的弓箭手最好全员出击。下面一堆飞兵很难对付，其实ミネルバ和飞马三人娘不会攻击我方，但是本关也不能说得，第6回合结束时她们会在中间撤退。

右边的村庄有两个弓箭手和佣兵，不难对付；而上来的龙骑兵和飞马只要注意下，再用弓和魔法围攻也很容易解决。然后主角访问村庄龙人バヌトゥ加入，把前面拿到的火龙石给他。大部队继续前进，这时要塞会出现敌人骑兵增援，需要注意左边要塞出现的骑士拿着的武器是ナイトキラー。我方如果不是很强的话建议尽快占领要塞，或者直接用主角的专用武器把BOSS干掉过关。

第8章 港町ワーレン

攻略要点■ 本章如果追求快速过关的话，可以考虑传主角到BOSS身边尽快消灭BOSS过关，前提是主角要足够强。如果不想浪费经验的话可以考虑打防守战，敌人的一部分骑兵和重步兵会主动攻过来，我们可派防高的角色占领左边狭长的山口，然后弓箭手和法师在后面支援，这样可以有效的打击敌人的部队，レナ和リフ不要吝惜リブロー，要及时给堵路和支援角色回复。消灭了这波敌人之后全军前进，剩下的敌人只有进入攻击范围才会出击，如果想赚经验的话也可以考虑利用有利地形来对付他们，需要注意的是敌人的重甲队中有一个叫ロジャー的是可以用シーダ说得的，别误杀了。本章由于敌人的弓箭手比较多，因此天马骑士的行动需要注意。

第9章 ペラティの火龙

攻略要点■ 本关有两个宝箱，所以带上万能钥匙或者派盗贼出击吧，当然牺牲主角的高伤害去开也行。一开始大军就向右走，敌人海贼是可以走过来的，别等在那边，右边派移动力高的去保护下村庄免受盗贼破坏。村庄访问后狙击手ジョルジュ加入，他登场就能用A级武器的ぎんの弓（银弓），因此如果前期没怎么练弓兵的话建议就用他这个现成的好了。随后慢慢向下推进，路上两个宝箱分别是女神像和中金块。右下方的盗贼等他拿完宝箱内的斩龙剑可以用飞马解决，推进到下方后会有海贼增援，实力不强，只要注意就没问题。BOSS是龙人，能力看上去很弱，但是变身后能力不可小视，可惜攻击范围也只有1格，用魔法或者新拿到的斩龙剑ドラゴンキラー（龙族杀手）杀掉后制压过关。



第10章 プリンセス・ミネルバ

攻略要点■ 本关继续面对敌人的空兵部队，因此建议把上一章刚加入的狙击手ジョルジュ派出来。建议全军一开始就往南全速前进，一方面因为几回合后那里有骑士和游牧民士的增援。

攻略研究



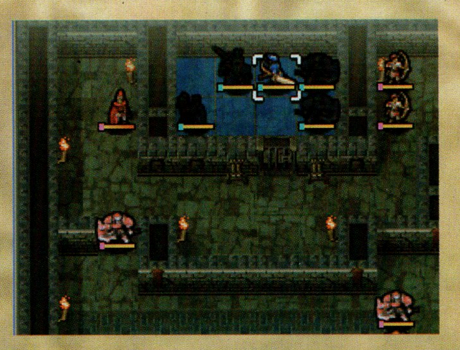
另一方面就是截杀盗贼。城里两个宝箱左边是雷属性剑，右边是远程回复杖，敌方的盗贼一上来会抢掉剑往上逃，由于有3个弓手和两个重装骑士保护，很难迅速冲上去杀掉他，不过他是不会逃跑的，可以先放在一边。我方赶到要塞南部时建议派魔法师消灭里面的重步兵，骑士截杀盗贼，之后迅速调整，派防高的角色堵住门口，魔法师后面支援，然后等待敌人空兵和增援的到来，这里需要注意的是龙骑士ミネルバ不会主动攻击我方，并且本章她可以加入我方，只是需要主角先说得マリア。与此同时我方派一名角色把要塞里的弓兵吸引过来后歼灭。主角迅速开门说得修女マリア，击败要塞北面的勇者获得マスターブルフ。最后的BOSS<还是用マリク的魔法消灭吧。

第11章 ノルダの奴隶市场

攻略要点■ 本关第一次出现了弩车和投石车，攻击范围十分广，移动时要留意其攻击范围，尤其是我方的飞兵。对方也有飞兵，要小心不要被钻了空子，一开始全力向右边赶，阻止盗贼破坏村庄。右下角村庄由7个佣兵防守，实力都很一般，很容易就能全部打败，访问村庄后琳达拿着半专用魔法加入。周围的武器店又有一把西洋剑卖。主角访问村庄后别忘了访问湖旁面的民屋，不然上方的ジェイク无法说得，一切准备完毕，然后可以去上面对付那批兵了，建议先把游牧民引出来杀掉。弩车虽然命中不错可以攻击低得可怜，投石车攻击高可是命中才50出头，针对各自的弱点击破，注意最靠右上的拿的是魔法弩，不要大意，而且两者防御都很不错，飞马始终别在他们攻击范围内。路上带好伤药一路踩着城过去，可以大大减少敌人攻击输出，增加保险系数。到了城堡附近千万要小心敌人BOSS火龙，避开它的攻击范围，我方如果到这里还没有强力角色能挡住投石车的话可以考虑消耗子弹……此时女主角的能力如果不够ジェイク承受的一击，那还是使用传送杖到说得ジェイク旁边说得。龙人BOSS很有个性地没站在城门上，把城门上的杂兵消灭后可以直接压制过关。

第12章 アカネイア・パレス

攻略要点■ 本关一开始就有5人加入，只不过全都出现在左上牢房内，作为俘虏的他们手无寸铁，所以首要目标是迅速冲过去营救人质。上来在右边会有两个盗贼，可以派一个高移动力的角色过去截杀，入手物品为传送杖和破甲剑。其余部队火速向左边冲，一路上全都是重装骑士，所以什么特效武器也就不要吝啬了，配合魔道士迅速轰杀。第4回合在地图中央右侧出现敌方增援，现在先不用管他们，等营救出俘虏五人众之后再集中兵力对付。有宝箱那条路的将军是不会移动的，宝箱里有下位刻印、术书、击龙枪、B级剑和大金块，此外那个弓兵很强请小心行动；右边的宝箱是加移动的靴子，不要漏掉了。BOSS司祭魔攻高速度也不低，就是HP有点少，可以派一个强力角色过去不要给他反击的机会。



第12章外传 里切りの持つ价值は

进入外传条件◆ 我方部队总人数≤15人。

攻略要点■ 作为第二个外传关卡，本章难度并不大。由于敌人的主力部队集中在地图的左边，而且本章的将军ホルス是可以加入我方的，不过本章即使由主角和他对话了也不会加入，而且对话过之后他还是会攻击我方。因此如果怕

将他误杀的话建议还是先走右边吧，右边的敌军并不强，突破起来并不难，访问两个村庄分别可以获得キラーランス和ブリザー，上面村庄门口的火龙需要注意，从右边绕行到上面的城门之后就尽快把BOSS消灭了，同时主角去和将军ホルス对话说得其加入，其他人抓紧时间把左边的狙击手消灭了，下一回合赶紧压制过关。



第13章 グルニアの木马队

攻略要点■ 敌人都是弩车部队，弩车的特点是射程远，威力大，虽然命中并不是很高，但是如果同时处于几辆弩车的攻击范围之内就很危险了。因此我方建议兵分三路同时击破三条路上的弩车，骑兵在前，步兵在后，回复系人员注意最好不要进入弩车范围，另外中间的勇者アストリア是可以用ミディア说得的，别误杀了。主角访问村庄后弩车手ベック加入。BOSS是台弩车，小心一些问题不大。

第14章 悲しみの大地·グラ

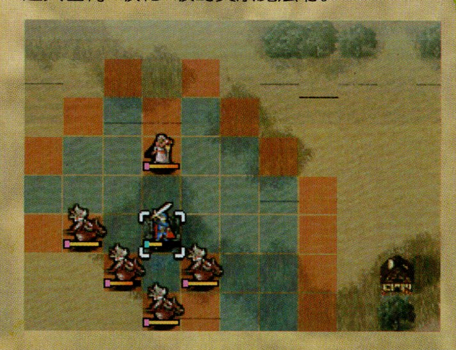
攻略要点■ 本关出击前记得带上一把桥钥匙或者盗贼，战斗开始后放下吊桥干掉投石车后向下行进。主角直接去访问村子得到C级魔法雷光，然后原路撤回。第5回合结束的时候，两名飞马骑士会出现在地图左侧中央，她们会自动飞到主角身边加入；而大部队在处理完吊桥下方的些许部队后，可以派一支移动力高的部队沿右侧向下推进。

之后下面出现敌方的飞兵增援，并不是很强。本关BOSS是背叛主角老爸的グラ国王ジオル，小心他手中的キラーボウ，让マリク和リンダ合力用强力的魔法一回合解决是最保险的办法。

第15章 魔道の国カダイン

攻略要点■ 本关的地形是沙漠，敌人也都是魔道士和龙骑士的组合，因此我方也尽量多派魔道士和飞兵吧。另外还需要派一名角色尽快中间偏右的那座桥，因为本章万恶的ガーネフ会主动冲过来攻击我们，因此这时需要派魔防高的角色顶住，如果之前有练レナ或者リフ的话应该会轻松一些，如果没有魔防高的角色就不要吝惜圣水和魔防杖了。同时几个龙骑士也会主动攻过来，我方需要站好位置迎战，把龙骑士吸引过来后建议让我方的弓兵部队合力灭之，幸好龙骑士拿的都是手枪，威力不是很大。而左边也有几个魔道士攻过来，我方建议派天马骑士迎击，由于他们拿的都是初级魔法，威力并不是很大，因此稍微注意些就没问题了。几回合后ガーネフ会离开，右边会有魔道士增援，我方等他们过来之后派攻击高的角色消灭了，不能给他们反击的机会。而上面的龙骑士增援则靠弓兵就能消灭，最后在城门上的司祭拿的是远程魔法，主角在前行过程中需要注意。另外右上方的武器屋有西洋剑和必杀剑出售，而道具屋有C级和D级的炎系魔法书。

攻略研究



第16章 アリティアの战い

攻略要点■ 本关可以沿两条路分头推进，但考虑到要保护村庄还是向左路走比较好，顺便将一开始飞过来的三龙骑歼灭，注意有两个带着对骑兵有特效的枪。敌方的盗贼在第4回合方能到达村庄，左边村子是圣骑アラン，右边村子是勇者サムソン，这两名本作当中成长率最高的角色只能二选一无法同时加入。之后敌军会陆陆续续赶到，由于距离很长所以敌军会被拉得很开，这也是一开始走左路的优势之一。右

边牢房的突击手チェイニー会主动跑过来投诚主角，BOSS拿着キラーランス和キラーボウ，带着提高防御力的道具，实力还是很强的。建议让マリク和リンダ用强力魔法一回合消灭了，决不能留给他反击的机会。

第17章 スターロード・マルス

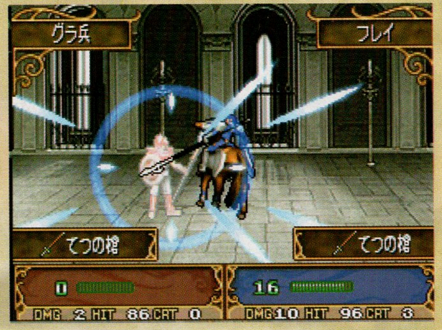


攻略要点■ 本关又是城内战，果然又有熟悉的宝箱和敌人的盗贼，不过敌人的盗贼就在宝箱旁边，即使传送过去也来不及，不如就让他们开，过去堵住路口还是来得及的，然后把杀死他们的经验连同宝物一起收入囊中。一开始可以兵分两路，一路向上推进一路往左截杀盗贼。上边要小心敌人弓手的范围，敌人的火龙实力很强劲，幸好不会主动进攻，先绕开它回头再慢慢收拾。要注意的是开了上面的门后，从下一回合开始每回合敌方都有轻骑士+重装骑士的增援。BOSS旁边的司祭很麻烦，远程魔法的攻击力相当客观，有能力最好立刻就拼血杀掉。左路的宝箱里有传送杖、恶魔剑、必杀弓、下位刻印、龙之盾、秘传之书、银斧，统统照单全收。本关BOSS是杀害主角母亲的魔龙，无视一切魔法攻击，不过实力也不是很强，小心用斩龙剑攻击就没有任何难度可言了。

第17章外传 マクロニソスの城

进入外传条件◆ 我方部队总人数≤15人。

攻略要点■ 一开始全部人向左方移动，把盗贼收拾后，消灭掉狙击手和两只魔道士入手宝箱。清理剩余下两只龙族大军全部去右边BOSS处，先用魔法、弓等远程武器搞定右边两只司祭、狙击手和左边的魔道士，BOSS旁边的司祭手持超远距离魔法，移动高的单位冲过去消灭掉，



剩下的两只重装骑士也不足为惧。进入房间后每回合最右方会有敌增援，其中一只手持远距离武器，回复系角色记得站远点。BOSS是一条魔龙，不会远程攻击的它HP只有29，用速度快的角色使用斩龙剑可以一击秒杀。

第18章 グルニア黒骑士团

攻略要点■ 本关的敌人基本上全都是骑兵，一开始右边中路的骑兵不会主动进攻，而下方的骑兵会主动冲过来，堵住路口慢慢杀是一个很好的解决方法，两个回合足够我方在桥口布阵完毕了。攻上来的除了一个拿的是必杀剑外其他都是装备着普通投枪之类的武器，等解决掉来犯的6个骑兵后继续守住上方的桥口，这时要注意右边的骑兵中有一个带的是破甲剑，其实用将军硬扛一下也没什么问题（被必杀的话就检讨下自己的RP先 —_,—|||）。第6回合结束时天马三姐妹之一的エスト会在左下角出现，她会主动飞过来与主角对话加入，同时给予主角专用的奇迹之剑メリクル。第8回合结束后每回合左下角会出现敌方4支骑兵的增援，到第15回合结束后停止增援。向城堡推进时注意骑士中有一个拿的是骑士杀手，要注意，BOSS又是拿了个近身的银枪死守城门，用远程兵种解决掉后压制过关，入手マスタープルフ。

第19章 マムクート・プリンセス

攻略要点■ 本关战场上分布着铺天盖地的宝箱，盗贼必备。开始后径直向上冲，但要注意有几个拦路的敌军手持必杀剑。敌方盗贼三人组可谓分工明确，一个去偷最上面房间宝箱内的星之玉，另外两个一心想要偷左上角房间内的宝箱，就算被堵路了也会主动攻击更不会转而去

偷别的宝箱。我方需要做的是在6回合之内基本清理掉敌人的佣兵和勇者流，这样才能来得及截杀最上面的盗贼。之后战斗就比较轻松了，剩余的一些杂兵除了那两个魔道士都不难对付，盗贼就安心地去做本职工作好了。BOSS是被催眠的チキ，可以由龙人バヌトゥ说得加入，不要手快误杀了。

第20章 ブラックナイツ·カミュ

攻略要点■ 不愧是グルニア的黑骑士团，本章的敌人可谓是装备精良，圣骑士和将军装备的都是威力巨大的银系武器。而且还有诸多弩车掩护，因此慢慢推进，将敌人各个击破才是上策。由于需要访问村庄，因此主角建议带上骑兵部队从左边走，利用树林地形将正中那队骑士吸引下来然后消灭，主角要抢在盗贼之前访问村庄，可获得修女レナ专用的ハマーン，之后尽快派人占领中间和下面的要塞，几回合后会出现增援的，主角可以从左边的桥绕到城门那里。另一队以魔法师为主，派人放下吊桥后魔法师先消灭了吊桥那里的两个将军，同时把旁边的弩车也一起消灭了，之后飞行部队可将上面那队圣骑士吸引下来，争取一回合消灭，另外城门上的将军ロレンス可以由主角或者シーダ说得。本章BOSS是实力强大的黑骑士カミュ，对付他最好的办法是派防御高的角色吸引过来，然后用ナイトキラー配合飞马三姐妹的三角必杀解决，打倒他之后获得3神器之圣枪グラディウス。



第20章外传 炎の洞窟

进入外传条件◆ 我方部队总人数≤15人。

攻略要点■ 左边的道路比较窄，用两个强力角色拿着远程武器把杂兵全灭；其他人向上方推进把走下来的敌人包围起来消灭，慢慢推进的话没有什么太大的问题。然后用主角去说得狂战士ユミル撤退，过关后他会加入。BOSS隔壁的司祭会超远程魔法很是棘手，还是用老方法派高移动单位过去秒杀，所有宝箱回收后击破BOSS过关。

第21章 决战マケドニア



攻略要点■ 本关地形开阔，开场后可以先将部队集中于下方以便照应。敌方会主动攻过来的只有最靠边的两个圣骑士和两个龙骑兵，基本上会是圣骑先到达，然后两翼包抄的龙骑再到达，可以采取逐个击破的战术。在第5、第10、第15回合结束后地图最上方一排要塞内会有龙骑+骑兵+飞马的敌增援组合，所以不要过快地推进以免忙上加忙，或者干脆就待在下边，等把3波敌援军全搞定之后再前进，就是有个装备着ナイトキラー的龙骑士需要大家稍微注意一下。BOSS并不算很强，只是带着投枪而已，不难对付。

第22章 天空を驱ける骑士

攻略要点■ 本关敌人以飞兵为主，因此我方除了派出弓箭兵部队外最好也派上飞兵。战斗开始后推荐向右边走，村庄很重要一定要保护好，可以派移动高的角色抢在盗贼之前把上面的村庄占领。敌人的一部分部队会先冲过来我们要善于利用右边的有利地形，敌人中的天马骑士有一个拿着ナイトキラー，有一个拿着キラーランス，需要注意。第9回合开始时中间要塞出现敌方圣骑+龙骑的增援，可以先派人过去占据有利地形埋伏。BOSS是龙骑士，他的实力还不

攻略研究



错就是魔防太低，随便用弓箭手或者魔道士部队都可以轻松获胜。

（注：如果第19章收集到星のオーブ和光のオーブ的话，可以让主角访问村庄获得唯一能够打倒ガーネフ的スターライト魔法。）

第23章 悪の司祭ガーネフ

攻略要点■ 本关大部分敌人都是魔法系角色，所以多带上些魔防杖和圣水的话会让战斗轻松很多。我方初始点上方有两个宝箱，分别为金块（小）和魔防盾。敌人一上来会有寥寥数人主动进攻，其中盗贼是纯粹上来送死的，需要注意的是其中一名司祭带着雷暴，另外在玉座右侧和右下方也各有一名司祭带着雷暴。在第7和第15回合结束后玉座附近会有司祭+魔道士的敌增援，实力不强但会主动出击，所以不要一味地急着推进以免措手不及。BOSSガーネフ有4个分身，只有本体是不受普通攻击伤害的，用上一关得到的スターライト魔法消灭之。不过要是想进入后一关外传的话，直接压制王座过关就可以了。

第24章 マムクートの王国

攻略要点■ 本关配置部队时エリス自动加入，还可以得到她专用的复活杖。敌放基本上全是龙，而且往往都是一只魔龙+一只火龙的组合，好在龙的移动都不高而且攻击范围都只有1格，与它们拉开距离后采取逐个击破的战术相对比较轻松。我方初始位置下方的敌人会翻过山来攻击，暂时不用理会他们慢慢向下方祭坛靠近，可以派一些人殿后。到了第6回合结束时敌人盗贼会开掉祭坛上方的宝箱拿到复活杖，要在第8回合杀掉那个盗贼，不然他就会逃走了，所以一路上不用吝惜特效武器，必要时可以使用远程武器，实在来不及就使用传送杖。对付BOSS魔龙不用客气，祭出屠龙刀轻松秒杀。

第24章外传 异界の塔

本章进入条件◆ 没有得到ファルシオン，并且没有收到龙女チキ，或者チキ死亡。

攻略要点■ 本关敌人非常多，并且全部都是高级职业，但是能力却很一般。左右两端守住宝箱的司祭有超远程魔法要稍微注意一下，以当前的实力轻松杀上塔顶应该不是什么问题，杂兵简直就是像在主动送经验值给我方升级用的存在。

终章 选ばれし者达

攻略要点■ 终于来到了最后的决战。我方被分割成四支部队，一开始敌人的攻击范围几乎覆盖了整张地图，而且作为最终章的敌人实力和武器都不弱，除了BOSS区域之外几乎都会主动进攻，所以我方部队步步为营稳扎稳打才是迎接胜利结局的王道。首要目标是把投石车和拿雷暴的司祭干掉，以免他们一记冷枪秒了我方后勤的回复人员，中下方的投石车可以用远程武器轰杀。

最后一关最好不要在杂兵战上消耗过多的时间，因为第6回合出现的敌方增援部队非常难缠，当然对自己实力有足够信心的话不妨试着挑战全灭敌人。来到中间的房间时，记得先集中火力把两边的狙击手消灭掉。最终BOSS暗黑龙的实力还是很强劲的，推荐派力量最高的人集中三神器的火力围攻；此时如果主角的力量和速度提升到上限的话，就可以使用ファルシオン在一回合之内秒杀暗黑龙。接下来迎来通关，请慢慢欣赏游戏的结局。



登场时间	角色姓名	初始职业	加入条件
序章 起	マルス	领主	开始时自动加入
序章 承	アベル	骑士	开始时自动加入
序章 承	フレイ	骑士	开始时自动加入
序章 转	ジェイガン	圣骑士	开始时自动加入
序章 转	カイン	骑士	开始时自动加入
序章 结	ゴードン	弓箭手	主角说得后加入
1章	ドーガ	重装骑士	开始时自动加入
1章	ノルン	弓箭手	普通模式限定，序章结束前我方人数≤4时自动加入
1章	シーダ	天马骑士	开始时自动加入
1章	リフ	牧师	访问地图左边的村庄
2章	オグマ	佣兵	开始时自动加入
2章	バーツ	战士	开始时自动加入
2章	サジ	战士	开始时自动加入
2章	マジ	战士	开始时自动加入
2章	カシム	猎人	シーダ说得后加入
2章	ダロス	海盗	主角说得后加入
3章	ジュリアン	盗贼	开始时自动加入
3章	レナ	修女	开始时自动加入
3章	ナバール	剑士	シーダ说得后加入
4章	マリク	魔道士	访问地图上边的村庄
4章	マチス	骑士	レナ说得后加入
5章	ハーディン	骑士	开始时自动加入
5章	ウルフ	游牧民	开始时自动加入
5章	ザガロ	游牧民	开始时自动加入
5章	ロシェ	骑士	开始时自动加入
5章	ビラク	骑士	开始时自动加入
5章	ウェンデル	司祭	主角或マリク说得后加入
6章	リカード	盗贼	主角或ジュリアン说得后加入
6章外传	アテナ	剑士	访问地图上的村庄
7章	バヌトゥ	龙人	访问地图上的村庄
8章	シーザ	佣兵	开始时自动加入
8章	ラディ	佣兵	开始时自动加入
8章	ロジャー	重装骑士	シーダ说得后加入
9章	ジョルジュ	狙击手	访问地图上的村庄
10章	マリア	修女	主角说得后加入
10章	ミネルバ	龙骑士	开始时自动加入
11章	ジェイク	弩车手	访问右下方西的民家后，用シーダ说得后
11章	リンダ	魔道士	访问地图上的村庄
12章	ミディア	圣骑士	开始时自动加入
12章	トムス	重装骑士	开始时自动加入
12章	ミシェラン	重装骑士	开始时自动加入
12章	トーマス	弓箭手	开始时自动加入
12章	ボア	司祭	开始时自动加入
12章外传	ホルス	将军	先用主角对话，不杀死他的情况下过关后自动加入
13章	ベック	弩车手	访问地图上的村庄
13章	アストリア	勇者	ミディア说得后加入
14章	パオラ	天马骑士	主角说得后加入
14章	カチュア	天马骑士	主角说得后加入
16章	アラン	圣骑士	访问地图右边的村庄，与サムソン不能同时加入
16章	サムソン	勇者	访问地图左边的村庄，与アラン不能同时加入
16章	チェイニー	突击者	主角说得后加入
17章外传	エッツェル	魔道士	不杀死他的情况下过关后自动加入
18章	エスト	天马骑士	主角说得后加入
19章	チキ	龙人	バヌトゥ说得后加入
20章	ロレンス	将军	マルスかシーダ说得后加入
20章外传	ユミル	狂战士	先用主角对话，不杀死他的情况下过关后自动加入
24章	エリス	修女	开始时自动加入
25章	ガトー	贤者	未进入24章外传，开始时自动加入
25章	ナギ	龙人	完成24章外传，开始时自动加入





备受好评的《高达战争》系列已经在PSP平台上推出三作了，从最早的《Gundam Battle Tactics》开始，几乎每一代，游戏的规模和系统都在不断地扩充和完善，其中收录的众多原创机体和关卡，不仅能让高达Fans们感动得泪流满面，更可以让不了解系列的人藉此接触和熟悉高达。

PSP **高达战争宇宙**

ACT ●BANDAINAMCO●2008年7月17日 ●1-4人用/5040日元●容量

见证时代的轨迹，亲手缔造历史！

系统说明

进入游戏后就可以看到主菜单，从上到下分别是：剧情模式、对战&协作模式、图鉴模式、密码模式和系统选项，其中值得一提的是对战&协力模式，在这个模式中，玩家可以设定各种规则，与朋友或者是CPU进行竞技。大致有如下几个模式。

MS对战模式下	
自由战斗模式	四位玩家随意分组乱斗。
击坠王	在规定时间内击坠数目最高的组为胜。
生存模式	顾名思义，谁活到最后算谁胜利，时间过了还有复数生存者的话就要看击坠数和剩余HP了。
梦幻地狱	说白了就是无限刷敌人模式，大量击坠敌机吧！不小心击坠了同伴可是会给对手加分的哦！
协力任务模式下	
主要目标	尽量击坠陆续出现的战舰和敌机。
超BOSS战	与同伴一起打败强悍的BOSS。

TIPS

1、秉承系列惯例，本作能够继承前作《高达战争编年史》的存档，开始游戏后直接自剧本模式选择"继续游戏"即可。如果不能继承的话，请检查前作存档有没有改过名字，或者，前作的存档是否是在比要求的系统低的系统下创造的。

2、在进度选择画面可以看到存档的状态和进度，随着游戏的完成度逐渐提高，对应的奖励模式也会逐步开启，玩家可以更加自由地进行游戏。

3、联机协作里的内容与剧本模式进度有关，只有在剧本模式中通过特定关卡，联机模式中才会追加相应的内容。此外，协力任务中的主要目标战和超BOSS战是算在进度任务完成率中的，要注意。

4、继承进度的话，可以保持打过的剧本（但任务评价全部重新计算），原创驾驶员的能力可以保留一半，以前练过的机体点数保留。对了，开启MS限界解除模式时候，如果记忆棒里有前两作的进度，会给所有机体追加10000至20000点的奖励。

5、在一个进度里满足开启条件，所有进度都能受益，所以新开进度会变得容易些。



问答 四川 杜源 GBA口袋绿宝石2——386完整版，通关后出现一个变化洞窟，是干什么呀？道利洞在哪？
男，15岁，绵阳市科学城葡萄园72号楼1单元202室，621900，QQ247015585

全奖励模式开放条件一览

奖励内容	开启条件	说明
时代限制解除	全势力通关（除0087阿克西斯剧本）	故事模式中,可以使用其他时代的机体。
捕捉模式	全势力通关（除0087阿克西斯剧本）	敌军机体有一定概率出现CAPTURE字样,如成功击破并过关,可以得到该机体。
地形限制解除	全势力通关	可无视地形限制出击机体。
非原创机师成长限制解除	每势力通关即解除	非原创机师的能力可以提升。
机师成长限制	将原创主角培养到大佐（选择势力全分支S以上评价）	原创机师成长上限解除（全99可能）
机体改造下限解除	全势力通关	可以将能力改造到初始以下,缩减的部分变成改造点数并加到机体改造上限上。
机体改造上限解除	全势力全分支、联机模式的主要目标和超BOSS战斗全部S级以上评价	点数已经超过改造上限的机体,出击次数10次以上时,MS改造上限解除,全能力MAX强化可能。
SFS使用可能	每势力通关即解除	可以在本剧本内使用得到的SFS
机师搭乘限制解除	全势力全分支S以上评价	非NT机师可搭乘NT机体，NT机师可搭乘EXAM机体。
EXTRA限制解除	全势力通关(有分支任务任意分支即可)	EXTRA关卡得到的机体可以在各剧本中使用。
通信员限制解除	全势力全分支SS级别评价	出击50次后,通信员可在任何势力任何时代选用。
非原创机师上限解除	将一名非原创机师能力练到全部上限	机师所有能力上限解除（全99可能）



→不能随意开启或关闭取得的模式是个小小的缺憾。

建立人物

由于本作导入了机师技能系统，加上即使是旧剧本也加入了新机体、新要素，所以还是推荐大家重新开进度进行游戏。那么接下来，我们就选择新建进度。

所属军：这个选择是选择0079剧本的军属，可以自由选择。军属决定了能选的通信员，也要注意哦。

类型：选择主角是NT或者普通人，一般来说都以选择NT为好吧……不过这次普通人类也有强悍的技能存在，所以选什么大家看着办吧。

机师：选择喜欢的机师，除了基础能力之外,各机师的区别主要体现在技能不同(重要!)以及成长上限不同，成长上限可以通过开启上限解除模式来克服。（不过长得丑是没法克服的……被拖走）

起名：顾名思义。顺便，名字也会影响技能，得不到满意技能的时候可以修改名字试试。

通信员：共有7名，其中爱琳·罗洁菲儿为共用，其他三位分别对应两个势力。

之后的副驾驶设定基本一致，只是少了军势、通信员选择。都选择完毕后会给出状态一览。每位机师有两个技能，其中蓝色技能为常备技能（常时发动），黄色技能则会在角色体力削减到红色时发动，可以说是底力技能。



↑通过在名字后面添加空格和符号，可以得到让人满意的技能搭配。通信员将就一个剧本就可以自由更换了。

TIPS 本次最重要的变化之一就是加入了机师技能系统，玩家可以通过改变设定来取得不同的技能，影响技能的选择主要有类型、名字、机师和通信员，因为通信员和军势有关，所以其实几乎所有选项都和技能有关。需要注意的是，技能一旦选定就不能再更改，所以其实通信员对技能的影响仅限于刚开始，喜欢某通信员的话可以等第二个剧本再行更改。因为类型和机师大家都不想改,所以想改变技能的话可以从名字下手。在名字中增加空格、标点符号或更改大小写都可以改变技能。

passive技能

技能名	效果
スナイパー	预测射击准星速度2倍，防御也有20%杀伤，直击时伤害2倍
猛打	对手格斗弹反无效，防御也有20%杀伤，直击时伤害2倍
冷酷	对敌人倒下追击时伤害2倍
非情	对敌人倒下追击时伤害1.5倍
IF贯通	用光束武器攻击有I立场保护的敌人时，造成30%伤害(I立场消费照常)
强袭	对MS以外的敌人(设施、战舰、炮台）伤害2倍
集中力	精神槽回复速度1.2倍
精神力	HYPER模式以外的SP消耗量75%
ジャンク屋	武器弹数1.5倍,但装填时间也1.5倍
索敌	锁定敌人的距离2倍(能够更早确定敌人位置)
疾风	喷射槽消费增加（125%），冲刺和跳跃速度变快
高机动	喷射槽消费量75%
クイック	旋回速度的改造效果1.5倍
姿势制御	平衡器的改造效果1.5倍
超反应	不会被打到失衡(有时也不是好事)
身轻	连续跳可以跳三段
感应	双方都是NT时,互相伤害皆为1.2倍(NT专有)
冷静	扩散光束和照明弹无效化(不会被闪到硬直停滞）
器用	トリモチ(黏胶)、ネットガン(射网)的硬直时间半减
ゲリラ屋	トリモチ(黏胶)、ネットガン(射网)的效果时间2倍
工作预案	トリモチ(黏胶)、ネットガン(射网)的效果时间1.5倍

Additional技能

技能名	效果
觉醒	自动发动超级模式，时间为正常发动的1/2（NT专有）
共振	双方都是NT时,互相伤害皆为2倍(NT专有)
激情	精神槽回复到200%满
奋起	回复20%的HP
修复	回复20%的HP，盾耐久全回复
不屈	被击破后，以HP1的状态复活一次
错乱	自动发动必杀攻击
やらせはせん	一定时间无敌
激昂	给敌人伤害1.2倍
再强化	自动发动超级模式，时间为正常发动的1/3（强化人间专有）
愤怒	自动发动超级模式，时间为正常发动的1/4（不消耗SP）

TIPS 新技能里有不少技能极为强悍，首推狙击（能够很大程度地提高命中率）和冷酷（倒下追击伤害飙升），精神力和集中力也是相当实用的技能。需要说明的是“错乱”这个技能，虽然听起来有些难听，但血少时自动发动spa还是有一些用的，建议给僚机配一个，这样就算自己来不及指挥也不用担心僚机带着满满的sp就挂掉了。激情这个技能虽然强大，但十分难以配合，似乎只有普通人才有？而且也有刚刚回复满sp就给追击打爆的情况，所以也不用太苛求。

基本操作

游戏开始后，建议大家选择“训练模式”进行操作学习，完成训练模式的话，不但可以提高操作水平，而且通过全部的练习后，所有机体都可以得到200点的改造点数，虽然少了点，但起码也是游戏完成度的证明。此外，这里进行的操作说明是按照游戏的默认键位来进行的，如果操作不习惯，可以在主菜单的OPTION里调整键位。相信前作也有不少玩家玩过，所以如果你有系列经验，只看要点就好了。

十字键	控制机体移动
○键	使用主武器攻击
△键	使用格斗攻击
□键	使用副武器攻击
×键	跳跃
L键	进行防御动作
R键	锁定
START键	暂停任务打开菜单。在这里可以选择切换第一人称视点
SELECT键	指示僚机。僚机附近有敌人时，按住SELECT键再按对应的方向键，则可指挥僚机进行格斗、防御、射击或者SP攻击



↑指挥僚机进行必杀攻击，配合自己的火力一举击破对方是本次冲击高评价时最为重要的战术之一。

机体的移动：快速按两下方向键即可消费喷射槽进行小跳，如果第二下一直按住的话，就会保持姿态向所选方向冲刺，直到松手或者喷射槽过热。在冲刺过程中，再度按下方向键，可以略微偏向。按×键进行跳跃，跳跃会消耗喷射槽，跳在空中时，可以进行冲刺和小跳，通常来说能够进行2次调整。推进移动的机体(如MA、座机)会自动向前方行进，此时方向键左右是掉头，上下则分别控制仰头和俯下，按×键可以加速移动。

系统解析 虽然可以连续进行冲刺和侧跳，但喷射槽会来不及回复，导致机动性减低，所以请尽量合理的利用喷射槽，尽量保证起码在关键时刻机动力足够一次跳跃。此外，虽然冲刺过程中的略微偏向很不起眼，但面对某些单发的兵器(比如飞弹、光束)时，这个动作是一种非常有效的回避手段。推进移动的机体在锁定敌人时，按L键可以将机头对准敌人飞行，很实用。



→非原创机师中亦有不少技能很好的人才。

锁定和切换对象：按下R键可以锁定敌人，锁定敌人时候再度按R则可以解除锁定。可以锁定的目标有三个级别，锁定其中一个敌人时，其他敌人会被无视，所以要注意安全。从优先度上来说，战舰和战斗机类属于中级，MS和MA属于高级，炮台、建筑和坦克、乘物等属于低级。锁定范围内有多个目标时会优先锁定MS和MA，其次是战斗机和战舰，再次是乘物等。摇杆的左右方向负责在同一优先级中切换锁定对象，上下则负责切换不同的优先级。

系统解析 锁定范围内有多个同优先级目标时，会锁定距离自己最近的一个，锁定目标脱出范围或者被击坠后，会转移到同级别的其他目标，没有其他目标时会解除锁定。锁定除了能够显示敌机状态和预测射击外，最明显的一点就是将视角固定在该敌机上，所以并非什么时候都适合锁定敌机。



↑麦塔斯武器威力不高，但它的光枪是所有同类武器中装填最快的，比萨姆都快，论连射可以说非它莫属。

攻击手段：按○可以使用主武器进行射击，□键和△键则分别对应副武器和格斗，按住射击键不放，可以预测锁定中敌人的行动路线(准星偏移到预估处)，此时松手即是预测射击。格斗攻击有数段，连按就可以用出，在冲刺中使用会派生为冲刺格斗，敌人倒地时则可以进行追击。

系统解析 格斗武器使用时机体会收起手里的枪械，此时再想用主武器射击，需要多按一下○掏枪，所以请尽量配合副武器使用。此外，剩下几发子弹最好提前打光等待RELOAD，尽量不要只剩下很少弹量，否则想用时往往来不及装弹。炮击类兵器可以调整弹道，狙击类兵器可以自己移动准星。

防御和SP行动：按下L键进行防御，防御时按快速按方向键上或下两次，可以原地跳高或急降。防御时可以进行左右移动，冲刺和小跳过程中也可以进行防御。防御中按下格斗、射击和冲刺键，分别可以使用SP射击、SP格斗和SP冲刺(消耗一格SP)。同时按下○△键，可以消耗4格SP，使出必杀攻击(SPA)。防御时按下○△键，可以启动HYPER模式，期间自机无敌，一切硬直减小，机体性能提升。

系统解析 防御不但可以减轻伤害，最重要的作用是使视角归中，在非锁定状态下，按L防御是调整视角的重要手段。SP行动皆有一定的无敌时间，善用SP行动可以极大提高效率。部分实弹类武器的SP射击是无敌状态下连发数发，此时自机无法行动，极易被瞄准，所以尽量不要在空中使用。比起前作，本作用SPA打倒敌人并不能增加SP槽，要注意。此外，某些时候盲目的使用SPA攻击，效果其实不及启动HYPER模式，请斟酌使用。

特殊操作：能够变形的机体，按下□+×可以变形。锁定乘物并靠近即可搭乘乘物，按□+×则可跳下乘物。某些搬运关卡中，首先锁定货物（货物的优先级为低级），之后靠近即可搬起。搬动过程中不可以攻击，按□键可原地放下货物。在宇宙场地，×键的作用变为向前方冲刺，此时按方向键上下，可以以类似喷射移动的方法控制上升和下降。

系统解析 搬运过程中，如锁定敌人，视角会一直朝向被锁定者，所以请适当解除锁定。乘坐乘物时受到攻击会削减乘物的HP,但当受到的伤害大于机体一次失衡值(被打DOWN）时，无论乘物是否还有HP，都会被击落。

机体与机师篇

工欲善其事必先利其器，想要打好仗的话准备是必不可少的，下面我们就来看看最重要的整备画面吧。如图，画面的左方是机师。机体的配置状况，右边则是核心的改造界面，通过完成任务，我们可以得到改造点数，这个点数显示在最上方一栏。右上角的数字是这架机体的改造上限，在开启“改造上限解除”之前，分配给机体的点数最大不能超过这个值。它左边的数值分别是剩余点数和已经投入点数。

图中蓝色的部分是机体原有的性能值，而黄色部分则是机体设定的强化值,能力越高，强化需要的点数就越多。想要超过设定值继续强化,那么每强化一点就要付出原来3倍的点数,这部分强化的能力以紫色表示,如图中的弹速。红叉表示此性能不能强化。



在开启了“机体改造下限解除”后，我们还可以削弱机体原有能力，如图中的雷达性能一栏，有标记处是原有性能值，现在被缩减到了50。被削减的这部分数值，不但会折算成点数，更可以加到机体改造上限上，所以不妨削弱不常用的能力，把点数加到更有用的地方。接下来我们挨个看一看机体数值的含义。

以下每个能力的解释说明都有一定的主观性和讨论性质，希望大家也有自己的观点。

HP：顾名思义就是机体的耐久，通常来说，需要点数少，上限相对较高的HP是除了武器之外的最优先强化事项之一，尤其是任务评价也和剩余血量有关，同样失误，HP高的机体失血百分比就低(损失分数少)，所以加一些没坏处。

实弹防御/光束防御：顾名思义是减低被命中时的伤害。有立场的机体光束防御可以少加点。不过防御力最重要的并不是这点，防御力的重要性体现在防御越高越不容易被打失衡。所以最好提升到相应的数值（通常来说，机体默认改造值即可）。

机动性：机体的移动速度，对于通常都在冲刺和跳跃的本作来说，体现的场合略微少了点。机动性达到一定高度可以靠行走来代替小跳回避攻击，不过太快的速度会提升控制的难度，在搬运关、窄小场地会很麻烦。

喷射器出力：喷射器的耐久提升，数值提高便不容易过热，对于以回避为主的本作来说，是相当重要的数值，不过太高的出力也没有太大的优势，所以如果机体本身的性能或者默认强化值很高的话，也没必要刻意拔太高。

喷射器速度：冲刺、小跳等动作的速度提升。速度的上升意味着距离的提高，所以这也是提高机动力的重要数值。和移动速度一样，过高的速度也会引起制御困难的问题，所以根据自己操作水准适当投点即可。

雷达性能：发现、锁定敌人的范围变广。早些锁定敌人便多一分主动，所以在初期雷达性能普遍低下的时候，这是个重要的数值，不过后期机体基础性能提升，宽广的地图又不是很多，所以够用即可，不必浪费点数。

平衡器：从空中双脚落地(被打下来的不算)时的硬直变小。初期在大家机动性都低下的时候并不是重要的数值，后期战斗，尤其是对战时,节奏都很快，预测敌人落点(硬直)射击是重要的手段，此时数值关键性就体现出来了。

旋回速度：机体转身的速度，对于通常都是以锁定来转身的本作来说并不是重要的数值,不过适当的旋回速度配合机动性可以大大提高灵活度，搬运关和窄小地形很有优势。要注意的是，某些机体如卡碧尼系、MA和喷射移动的机体，再怎么加也无法使之像MS那样自由转身，

问答 北京 何鹏飞 高速战斗卡片英雄如何拿到全部大师卡？
男，22岁，丰台区海户屯，100068

所以也没必要强求。

威力：顾名思义，武器的威力。作为最重要的数值之一，起码也要加到默认改造值满，某些武器的威力看似很低，其实因为武器特质（比如连发性能好的机枪或者散射的飞弹、光束），攻击力增加效果还是很明显的。

命中率：确实关系到命中率的数值，对于狙击光束来讲略不明显，但对于慢速武器，比如飞弹、机枪来说，提升命中可以极大提升效率，个人建议尽量提高点。

连射回数：能够连续发射的次数。如果本身数值是1却可以投点，那么强制投到99之后可以两连发（虽然这样很无谓）。和其他能力不同，连射回数如果不投够要求（标记处），即使差1点也是完全没效果的。一般来讲不用勉强提升。

弹速：对于实体弹和单发光束来说是相当重要的数值，越远越能体现。虽然要配合命中率和恰当的预测射击来体现，但不加弹速的话基本什么都打不到，所以尽量加上为好。有些例外就是对于牵制用飞弹或者光束（比如葵蔓莎的），速度慢一些威胁反而会上升，这时怎样分配就见仁见智了。



装填性能：顾名思义。对于只用一种主要武器或者常用一种主要武器的机体来说非常重要，相反那些几种武器都有用的机体就不太依靠此项数值。只是换武器要有个动作，暂时的火力停息会不会露出破绽呢？

弹数：除机枪类之外，也属于不加到标准就完全没有体现的数值，通常来说，值得加弹数的武器子弹都不是很多，这也造成了经常是许多点数才能上升一发子弹，可以说是一项性价比相对低了些的数值，加多少要从自己射击的节奏来把握。

盾耐久：防御时盾的耐久，在重躲不重防的本作是个相当没存在感的数值，其实一面好的盾确实可以救人于水火之中，比如面对高密度的SPA攻击时，贸然回避往往不如找个角落举盾猫着安全。

→喷射移动机体只要按L就可以转向到正锁定的敌人。

再好的机体也要人来开，所以驾驶员的数值也是很重要的。本作和前作一样，能够通过培养来提升机师的能力，只是速度比较前代略慢，所以初期请加紧培育原创机师，因为这关系到某些模式的开启。机师的能力大抵如下：

种类	作用	上升条件
体力	对机体实际HP进行加成	被击中受伤
射击	影响射击武器威力和命中	使用射击武器击倒敌人
格斗	影响格斗武器威力和命中	使用格斗武器击倒敌人
防御	影响失衡（DOWN）值	防御中被击中、被正面击中
反应	影响机动性、喷射出力、喷射速度	快速完成任务
感知	影响雷达性能	无伤、少受伤完成任务
SP	影响SP自然上升速度	多使用SP行动

TIPS 关于机体能力的强化有很多种思路，个人的意见还是首先强化HP和防御，之后专心强化主要武器的顺序。对于那些不知道该强化到多少好的玩家，我仅提供自己的建议：MS的HP和防御，按机体默认强化值即可；机动性以50到60为宜；喷射两项目70足矣，雷达60足矣，旋回速度50就够，平衡强化到默认值，不足50的给到50吧。武器方面，弹数没必要太纠缠，倒是连射回数有时候不用加，某些机体的弹数本来正好够打几次，强化连射回数后反而会剩下个1-2发，反而不美。命中率和弹速，70以上基本上打杂兵就没跑了，再向上加没什么性价比，可以靠技术弥补。弹数和连射性能并不是多多益善，比如每3发子弹可以击破一个敌兵的话，连射回数3弹数21发就比连射回数4要方便很多。说起练习驾驶员，其实最重要的项目就是SP了，每章结束后通信员播音时作动作也有效，所以章节结束后就把SP都用光吧，SP提升速度上去了，蓄力和必杀才有更多使用机会。格斗、防御和体力等需要肉搏中弹的技能是很多玩家头疼的对象，其实偶尔可以换用一些以格斗为主的机体，比如葵蔓莎，或者找个盾很厚的机体防御着，用有I立场的机体去扛光束枪也是个好办法。

大量实用对战经验倾情放送！

对CPU战

严格来说，本作的难度并不很高，所以大部分关卡都无需特别说明。每打过一关，系统都会根据表现给出评价，影响任务评价的要素有：时间、HP残量、目的达成状况（比如搬运、保护战舰）和特殊奖励（比如要求击退时击坠，快速过关，大量击破），想要取得高评价就要做到少受伤，多杀敌，快过关。有些任务第一次打就得到高评价有些困难，不妨等今后入手了强力机体再行挑战。这里把通常要注意的事项给大家列出来。

1、在某些有战舰的关卡，将战舰的HP削减后会出现敌人增援，所以使用高威力武器一发击沉战舰有时反而会因为少打敌人得不到高评价，请尝试不同的打法。

2、在敌人出现的一瞬间将之击破可以得到高达3倍的分数，所以有着高威力、高速度的狙击类武器的机体非常适合得高级，如卡碧尼、EX-S、ν-HWS等。此外，机师能力“スナイパー”（狙击）也是极为强大的技能，配合机体可以做到轻松杀敌。

3、范围内有复数弱小敌人时，可以锁定一个敌人后一边发射一边切换锁定对象，这样如ν-HWS的光枪等武器就可以一口气歼灭数个敌人，节省时间。

4、本作，不仅直击与否关系到伤害，光束类武器的威力还会随着距离拉远而衰减，所以请尽量在合适的距离射击。

5、有些敌人ACE会在HP低下时使用SPA或者HYPER模式，这会极大浪费时间并且增加危险，我们可以先适当削减敌人HP，然后指挥僚机使用SP ATTACK（SPA），加上自己的SPA，一举击破对方。某些血减到一定程度强制使用无敌技的家伙，则可以考虑用高威力单发(如格斗）必杀一击击破或对轰SPA保证自己安全。

↑笔者第一个进度为全吉翁剧本，这就是爱啊！

6、乘物バストライナー和メガ·ライダー的巨大光束有着穿墙的效果，适当改造后，在某些关卡有奇效。利用它们还可以轻松赚取点数，锻炼刚得到的机体。此外，在超BOSS战中,由于开战之前我方是可以转头和开炮的，所以可以先瞄准敌机，等通信员要说开始的时候开炮，凭借优秀的持续时间，BOSS铁定会中一两下，如果它恰巧没有移动的话，更是可以一开始就打翻它，算是取巧了吧……

7、在搬运关卡中，货物什么时候搬运完毕分数都一样，所以在敌人和货物之间最好迅速击破敌人取得分数再行搬运。只是某些任务击破少量旧敌机会出现大量新敌机，这时则可以让僚机纠缠去，自己专心搬箱子，具体情况具体分析。



↑凭借巨大光束高威力、高速度和能穿墙的特点，两台炮台类乘物都堪称高评价冲关的神器。

各剧本推荐流程

0079联邦

推荐机体： ジム—ジムスナイパーⅡ—ガンダム—アレックス

赚取点数的关卡： 黄昏の岛々

要点： 在ジャブローに散る！一关中，分次削减潜水舰的HP，便会逐步出现增援，这样，在击坠敌主舰后夏亚就会驾驶红魔蟹登场，击沉后开启B路线。在チェンバロ作战作战一关中，想要走B路线获得高评价，要尽量打开各处舱门,最后会出现敌ACE卡托增援,不要放跑他。本章机体选择比较单一，不想用ALEX的玩家可以在加普罗作战中取得高评价，使用ガンダム4号机，它的光枪、狙击光束炮和必杀射击也是很强大的。

问答 天津 路金山 PSP换PS3，谁换？（众人：如果有人联系你和你换，一定要告诉我们啊！）
男，19岁，宝坻区郝各庄镇，301800

0079吉翁

推荐机体：ザクキャノン—ゲルググ—ゲルググJ

赚取点数的关卡：水上夜行军、宇宙，闪光の果てに…

要点：吉翁军难度相对较高，在面对ACE时，要善用SPA和僚机指挥瞬杀对方。相对的，吉翁的机体选择也比较广泛，除了推荐路线之外，只要多使用勇士系机体或任务获得S评价，就可以选用强大的ゲルググS型（CA）、イフリ−ト改、ザクレロ等机体。

→凭借高机动力牢牢咬住敌机的屁股吧！

0083联邦

推荐机体：ジム改—GMキャノンⅡ—GP01 Fb

赚取点数的关卡：砂上模拟战斗

要点：GMキャノンⅡ的性能非常优秀，强于GP01，直接换GP01 Fb即可。在ラビアンローズ一关中，敌兵隐藏在地图各处，只有快速击破敌机，并巡回地图将隐藏敌人引出才能够打出高评价，要当心自己主舰，被它击破敌机或者它被击沉，高评价就无缘了。对于难缠的MA BOSS战（如苍く辉く炎で和驱け抜ける岚），要善用支援，使用双重SPA攻击。ヴァル・ヴァロ可以换用有必杀格斗的机体迎战。

0083吉翁

推荐机体：ザクⅡF2型（NB）—ゲルググM—ゲルググM（CG）—ガーベラ・テトラ

赚取点数的关卡：追击部队奇袭作战

要点：没有太好的赚点数关卡，初期机体也不行，略微吃力的剧本。但西玛专用勇士和红色角马的性能极为突出，入手后就会很轻松。ソロモンの恶梦A路线破坏炮台比较吃力，不妨放到以后进行。对GP03时，可以用ゲルググM的格斗必杀轰炸，或者使用红色角马，利用GP03转弯不便的弱点，凭借高机动死咬住它的尾巴持续射击，只要不位于其正面便没有太大危险。

0087奥古

推荐机体：ガンダムMk-Ⅱ（A）—スーパーガンダム—百式—Zガンダム

赚取点数的关卡：黑いガンダム、アンマン防卫、天の下の抗争

要点：好机体非常多，尤其是Z高达性能极为优秀，很值得使用。ホンコン・シティ一关中，随着精神力高达的HP减少会逐渐出现援军，要注意保护NPC并迅速击破援军。对BOSS战时，要善用掩体和支援SPA，如果BOSS使用SPA不方便躲避，可以直接找个有掩体的地方防御。大混战的时候也可以坐山观虎斗，只是要注意别让另一方把ACE击破，以免得不到分数。除去SPA之外，平时可以用狙击武器瞄准BOSS，待其落地、射击露出破绽后开枪。

0087提坦斯

推荐机体：マラサイ—ギャプラン—パラス・アテネ

赚取点数的关卡：月の里侧

要点：同样好机体很多，除推荐外，メッサーラ、ハンブラビ等机体也是十分强大的，推荐的机体都是"异类"机体，拥有DUMMY气球、射网枪等武器，使用起来非常有趣，帕拉斯雅典娜的机体武器丰富但性能平平，闪光点在于时间差飞弹和全弹发射的SPA，破坏力和范围数一数二。

0087阿克西斯

推荐机体：ガザC—ガザC（HK）

赚取点数的关卡：警戒宙域、刹那那の止まり木

要点：机体方面极为匮乏的一章，原来的卡碧尼被改为了最后一章的奖励机体，所以最好是从其他进度开启捕捉模式后再来攻略。卡扎的性能主要差在防御较弱，着重强化一下机体能力吧。副武器威力虽然

攻略研究

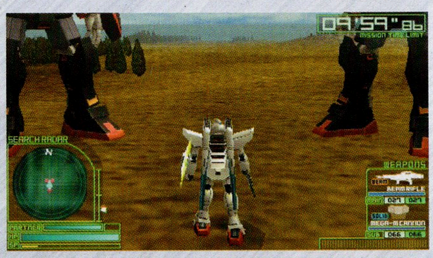
强，但使用的时候自己无法移动，要注意安全。攻略要点么还和以前一样，坐山观虎斗+合力SPA是对ACE战的不二法门。

0088奥古

推荐机体：ジムIII—百式—Zガンダム—ZZガンダム

赚取点数的关卡：任意无附加条件击坠关（如青の部队B路线）

要点：以前练过的好机体依次登场，并不用新练习机体也可以轻松应付，关卡方面也没有特别容易卡的，以前的经验仍然有效。唯一要注意的就是铁壁，ジャムル・フィン这一关，敌人的耐久比一般机略高，并且会使用SP攻击，注意被弹率。



↑这关开始时一定要迅速冲出敌人的包围圈，否则很有可能被放翻在地，使得高评价泡汤。

0088新吉翁

推荐机体：ガルスJ—ガ・ゾウム—ゲーマルク

赚取点数的关卡：任意无附加条件击坠关

要点：机体丰富多样的一章，ガ・ゾウム拥有通常光枪、狙击光束、强大的飞弹和变形能力，SPA威力也很杰出，可以用到最后。ゲーマルク则拥有标准浮游炮武装和极为强悍的火力，没有I立场的敌人很难在SPA下幸存。难点是マハルの亡灵一关，兼具杀敌、保护脆弱的NPC和搬运三大任务，地图还很大。应围绕保护NPC进行，一旦NPC爆掉就只有C级过关了，迅速击破出现的敌人，伺机回收物资，只要能保证瞬杀敌人，箱子差几个也能取得高评价。此外，拉萨镇压一关有强大的敌机登场，要注意SP的分配，尤其不要让EX-S发动ALICE。

0093联邦

推荐机体：ジムIII—νガンダム

赚取点数的关卡：战场シミュレーション

要点：前几关就要面对夏亚等人，机体方面有些吃力，还好提前练了ジムIII，撑到νガンダム入手就好办了。需要注意的关卡是迫り来る肃正和散りゆく都市两关，前一关要保护核飞弹，后一关则要进行搬运。搬运方面一切照旧，可以在非锁定状态下展开ν高达的浮游炮(光束抵抗)。最后的骡鸭对决随机性很大，没准夏亚一下就秒掉了阿姆罗也说不定，鉴于我方命中率太低，建议平时作牵制射击，待阿姆罗展开火力时立即协同僚机进行SPA轰炸，以交叉火力击坠沙扎比。

0093新吉翁

推荐机体：レズン专用ギラドーガ—ギュネイ专用ヤクトドーガ—サザビー

赚取点数的关卡：任意无附加条件击坠关

要点：ギュネイ专用ヤクトドーガ有着复合属性武器，对有立场的敌人相对有效。沙扎比的性能还是老样子，比较可贵的是必杀有格斗属性(会挥剑)，加上散弹炮、浮游炮和高出力光刃的存在，其实沙扎比的定位更倾向于中-近距离战。关卡方面除了搬运关要注意之外就是打核弹，核弹被破坏后会爆发，波及相当大的范围，注意不要被卷进去。最后的阿姆罗打法同联邦最终战，沙扎比的必杀有格斗性质，或许更容易也说不定。



↑利用npc的火力，配合僚机以三重攻势夹击敌方。作为最后一关，本关的气势和音乐都太赞了啊！

EX关卡

赚取点数的关卡：テキサスの攻防

灼热のアッザムリーダー：HP少于一定程度会强制发动SPA的家伙，快速击破很有

难度。建议算好出来的位置，开几枪削减HP后迅速SP冲刺过去必杀格斗解决之。

桁外れの力：同样，尽量不要让它用出ALICE，与僚机一起使用SPA一举击破吧！其实ALICE发动中不是无敌的，可以用格斗必杀，看准机会一击报销它。

フォーミュラ计划の结晶：爆发了重力残像的F91非常疯狂，所以最好还是先解决掉ビギナ・ギナ后集中必杀解决。

ラプレシアプロジェクト：妖花。一开始出现的就是有I立场的小妖花，想要拿快速集击破分的话，要么使用强力的实体弹兵器，要么使用连发高威力光束武器，比如hws的光枪。最后的boss虽然机体能没有太大区别，但相当能躲，血少时候更会爆spa，时间极长，近距离威力也很恐怖。如果不能用双重spa解决的话，建议把sp爆hyper模式，往往比spa更有效。

あれはいいものだ：最讨厌的任务之一。四个正确的壶位置在1.地图左下，最左边的小山右边那个。2.正对着主舰那个小山的右侧。3.地图左上角。4.地图右上角附近。真品壶的样子和假货是有分别的，可注意区分。把壶放回主舰后不要急着搬，要迅速击破出现的敌机赚取分数，而且敌机会用SP攻击打主舰。主舰报销的话可以从右侧撤离，c评价过关，如果只想过关，这也是个办法。

ガンダムユニバース：最后出现的是F91，不要在前面的υ家族把SP全用光，否则F91在窄小的场地里爆残像我们就倒霉了。

苏る黑い三连星：敌人的火力相当猛烈，而且机体有I立场，血少时更会直接放SPA，所以建议使用实体弹机（如佩尼罗佩、FAZZ、υ—HWS），把握好放必杀的时间。

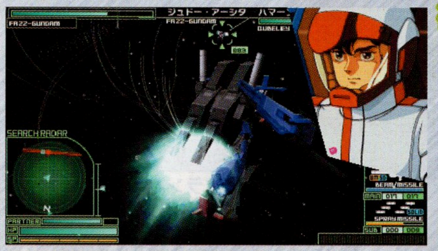
电击の花园：中间的房间有无限铁球和无限必杀的妖花，相当恐怖。只是想过的话，驾驶バストライナー或メガ・ライダー隔墙轰杀即可，为了高评价则需要有策略：选择有I立场的，机动性和防御力相对较高的机体，乘物选择メガ・ライダー，开战后跳下车，开始搬运，每次路过都使用SP冲刺过去，待搬运4个以上的箱子后回去上车隔墙轰杀妖花。要注意的是妖花的触手攻击有时能透墙打过来，所以不要靠墙太近。此外，不要让妖花跟上自己，否则让它进了窄道就糟了。

对人战

和对电脑战不同，对人战时，每个敌人都有自己的判断能力，所以基本上别指望随手一枪就打爆敌人了。场地、动作、攻击时机都是需要考虑的对象，再像单机那样高高跳在空中打算挨个狙击的话，十有八九会像流星一样跌下来。下面简单给大家列举一下联机时候要注意的事情吧。

1、要善用你的新武器：视角。如果锁定了一个对象，那么这个对象移动到哪里你的视角也会跟在那里，如果这时候不巧跑到了你的正上方？那自然你就会转得七荤八素，一时失去方向感——利用这一点就可以对付敌人。同理自己也不要一直锁定着一个敌人不放，一来没准其他敌人正锁定你，二来也有被对手利用视角的可能。

2、不要忽视特殊武器。部分特殊武器在对CPU时没什么优势，但对人时会有奇效，比如DUMMY气球、光束遮断烟雾（卡扎D那个），都可以派上很大用场，尤其是S高达的光束反射，许多时候能救人一命。



↑利用慢速、高追踪性能的导弹逼迫对手闪避，然后使用狙击光束类兵器射击露出破绽的敌人！

3、单机好用的机体联机未必好用。最明显的是那些依靠狙击类武器的机体，对人战时大家都不会重复做有规律运动，瞄准难度上升，而狙击类兵器的连发性能又差强人意，一发打空就是不小的破绽。反之，能够持续攻击的飞弹、机枪等武器有时却能收效。联机时，EX-S、F91一类有强化能力必杀的机体相当有优势。

4、移动相关。对CPU战时我们一般都在跳来跳去的，但对人战时，在地面冲刺或者步行就显得很有必要了，一来这样灵活度高，方便随时变向，二来可以充分利用平时不被注意的掩体回避攻击。在空中或者地面被瞄准时候，还可以使用拔高（防御+两次上键）或者急降（防御+两次下键）来回避。此外，攻击对方时

攻略研究

候也不要盲目开枪，可以等对方落地露出破绽的时候，或者在空中几次回避后行动不能的间隙开枪射击。（说起来，旋回速度和平衡器的改造效果在人对人战的时候就体现出来了）

5、不要忽视L键！在联机战时，防御是一项相当重要的举动，某些不好躲的攻击不如防御，等待用SP攻击反击的机会。此外，平时只是用来放SPA的必杀也有了更广泛的用途，首先可以用SP冲刺来脱离或者走位（比如飞到对手头顶），必杀射击和必杀冲刺格斗也往往在中近距离战时派上用场。联机时大家都很忌惮SPA，比如对手看到你用卡碧尼，那必然会非常提防必杀技，所以有时还不如启动无敌和硬直减少的HYPER模式算了。

全势力机体获得条件一览表

0079联邦	
ガンダム	通过ジャブローに散る!
プロトタイプガンダム	ニュータイプの胁威S级评价
ガンダム(MC)	通过星一号作战
G-3ガンダム	星一号作战A路线S评价
ガンダム4号机	チェンバロ作战B路线S级评价或强行突破作战S级评价
ガンダム5号机	チェンバロ作战A路线S级评价
マドロック	ジャブローに散る!B路线S级评价
陆战型ガンダム	通过荒野の迅雷
陆战型ガンダム(GH)	通过ラスト・リゾート
ガンダムEz-8	ラスト・リゾートS级评价
アレックス	ポケットの中の战争S级评价
フルアーマーガンダム	光る宇宙S级评价
ガンキャノン	通过迫击！トリプル・ドム
ガンキャノン量产型	ポケットの中の战争S级评价
ガンキャノン量产型(WD)	大西洋，血に染めてS级评价或迫击!トリプル・ドムS级评价
ガンタンク	通过ランバ・ラル特攻
ブルーディスティニー1号机	使用陆战型ガンダム完成任务10次
ブルーディスティニー3号机	裁かれし者S级评价，使用ブルーディスティニー1号机完成任务10次
ジム	初期机体
ジム(WD)	通过黄昏の島々和雨のベルファスト
陆战型ジム	初期机体
先行量产型ジム	通过ミラーズ・リポート
ジム寒冷地仕様	通过战场までは何マイル?
ジムコマンド	通过雨のベルファスト
ジムコマンド(S)	通过ジャブローに散る！A路线
ジムスナイパーII	通过大西洋、血に染めて
ジムスナイパーII(WD)	分别使用ジム(WD)和ジムスナイパーII各5次。
ジムキャノン	チェンバロ作战任意路线A以上评价
ジムキャノン(WD)	ラスト・リゾートS级评价，裁かれし者S级评价
ボール	ジャブローに散る！A级以上评价
先行量产型ボール	通过ミラーズ・リポート

0079吉翁	
ザクII	初期机体
ザクII S型	使用ザクII 5次
ザクII S型(CA)	使用ザクII S5次
ザクII改	通过战场まで何マイル?
ザクII改(FH)	使用ザクII改5次
高机动型ザクR-1型	通过宇宙，闪光の果てに…
高机动型ザクR-1A型	ザクI(3S)を5回使用
高机动型ザクR-2型	通过裁かれし者
高机动型ザクR-2P型(エリオット机)	ソロモン防卫战B路线S级以上评价
高机动型ザク(ロバート专用)	通过ジオン胁威のメカニズム
高机动型ザクR-2型(ギャビー机)	ジャブローに散るB路线S级以上评价
アクトザク	宇宙，闪光の果てに…S级以上评价
ザクキャノン	通过黄尘の谷
ザクII(CD)	0079吉翁剧本得到11个S级以上评价
ザクI	初期机体
ザクI(RR)	使用グフ5次
ザクI(3S)	使用ザクI 5次
ザク・マインレイヤー	ジャブローに散る和ソロモン防卫战所有分支全部A级以上评价
グフ	水上夜行军A级以上评价
グフカスタム	通过ラスト・リゾート
ドム	通过ホワイト・ディンゴ
ゴッグ	通过オデッサの激战
ハイゴッグ	使用ゴッグ5次
ズゴック	通过大西洋，血に染めて
ズゴックS型(CA)	使用ズゴック和ザクII S型(CA)各5次
ズゴックE	使用ズゴック10次或者战场まで何マイル?S级以上评价
アッガイ	ホワイト・ディンゴS级以上评价
ゾック	ホワイト・ディンゴA级以上评价
ジュアッグ	使用ゾック5次
アッグガイ	使用アッグ5次
ゾゴック	使用ズゴック5次
アッグ	ジャブローに散るA路线通过

交友 天津 张吉鹏 我的梦想:手持PSP,坐骑一狼,喝着蔬菜汁,吃着菜团思考八房性别,观察伪生物露琪,收猴子、零羽、武翔为弟子,去打BOSS库巴![妄想ing] 男，14岁，南开区黄河道天香水畔19-6

0079吉翁	
リック・ドム	通过ジャブローに散る(任意路线)
リック・ドム(CA)	使用ザクⅡS型(CA)和リック・ドム各10次，或宇宙要塞ア・バオア・クーS级以上评价
リック・ドム(AG)	ソロモン防卫战B路线S级以上评价
リック・ドムⅡ［G］	ジオン胁威のメカニズムA级以上评价+ポケットの中の战争A级以上评价
ギャン	通过テキサスの攻防(EX任务)
ゲルググ	通过ソロモン防卫战
ゲルググS型	使用ゲルググ5次
ゲルググS型(CA)	使用ゲルググS型10次,或者闪光,宇宙の果てに…B级以上评价
ゲルググ(AG)	使用リック・ドム(AG)5次+通过0083デラーズ剧本，星の屑
高机动型ゲルググ(SM)	使用高机动型ザクR-1型5次
高机动型ゲルググ(JR)	使用高机动型ザクR-2型5次
ゲルググJ	通过ポケットの中の战争
ゲルググキャノン	使用ザクキャノン和ゲルググ各5次
サイコミュ高机动型试验用ザク	ニュータイプの胁威S级以上评价
ジオング	通过宇宙要塞ア・バオア・クー或者使用サイコミュ高机动型试验用ザク5次
パーフェクトジオング	使用ジオング5次
ケンプファー	ポケットの中の战争S级以上评价
ブルーディスティニー2号机	裁かれし者S级以上评价
イフリート改	ジャブローに散るB路线S级以上评价
アッザム	灼热のアッザムリーダー(EX任务)S级以上评价
グラブロ	大西洋。血に染めてS级以上评价
ビグロ	ジオン胁威のメカニズムS级以上评价
ザクレロ	使用ビグロ5次
ブラウ・ブロ	通过ニュータイプの胁威
エルメス	使用ブラウ・ブロ5次
ビグ・ザム	通过宇宙要塞ア・バオア・クー或ソロモン防卫战A路线S级以上评价
アプサラスⅠ	ミラーズ・リポートA路线S级以上评价
アプサラスⅡ	ラスト・リゾートS级以上评价
アプサラスⅢ	ミラーズ・リポートB路线S级以上评价

0083联邦	
ガンダム试作1号机	苍く辉く炎でB级以上评价
ガンダム试作1号机Fb	强袭,阻止临界点A路线A级评价以上,或者使用ガンダム试作1号机15次
ジム改(砂漠战使用)	初期机体
ジム・キャノンⅡ	ガンダム,星の海へS级评价以上
ジム改	ガンダム强夺B级评价以上
パワード・ジム	砂上模拟战斗S级评价以上

0083联邦	
ジム・カスタム	出击，アルビオンB级评价以上
ジム・クウエル	ソロモンの恶梦A路线S级评价以上
ザクⅡF2型(联邦)	初期机体
ゲルググM(联邦)	ソロモンの恶梦A路线S级评价以上
ボール改修型	热砂の攻防战B级评价以上
ガンダム试作3号机	通过星の屑

0083提拉斯	
ガンダム试作2号机	星の屑S级以上评价
ザクⅡF2型	初期机体
ザクⅡF2型(B)	通过ガンダム强夺
ザクⅡF2型(NB)	通过追击部队强袭作战
ドム・トローペン	初期机体
ドム・トローペン(B)	追击部队强袭作战A级以上评价
リック・ドムⅡ	通过苍く辉く炎で
ザメル	ガンダム强夺A级评价以上
ゲルググM	通过苍く辉く炎で
ゲルググM(CG)	通过策谋の宙域
ガーベラ・テトラ	通过宇宙の蜻蛉
ドラッツェ	通过热砂の攻防战
ヴァル・ヴァロ	苍く辉く炎でS级以上评价
ノイエ・ジール	通过星の屑

0087奥古	
ガンダムMk-Ⅱ(A)	通过黒いガンダム
スーパーガンダム	通过ダカールの日
百式	通过ジャブローの风
Zガンダム	ゼータの鼓动A级以上评价
Zガンダム［GD］	天の下の抗争S级以上评价
リック・ディアス	初期机体
リック・ディアス(R)	通过アムロ，再び
ディジェ	カラバ进攻A级以上评价
ジムⅡ	初期机体
ネモ	使用ジムII5次
メタス	通过ホンコン・シティ

0087提坦斯	
ガンダムMk-Ⅱ(T)	通过黒いガンダム
ジムⅡ(EFF)	初期机体
ハイザック(T)	初期机体
ハイザック(EFF)	通过ジャブローの风
ハイザックカスタム	转进の表里A级以上评价
ザクキャノン(EFF)	コロニーが落ちる日B级以上评价
ガルバルディβ	通过サイド1攻击
マラサイ	通过月の里侧
メッサーラ	通过理想の表里
アッシマー	通过大气圈突入
アッシマー(グリーンダイバーズ)	通过宇宙を驱ける

攻略研究

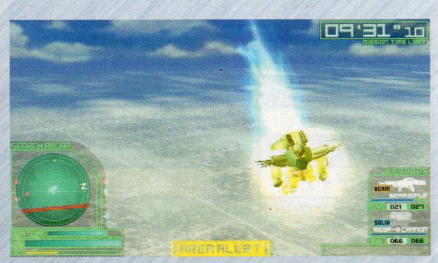
露琪为什么会变成那个……太令我失望了。翔武，告诉我为什么？（翔武：画师你给我当着读者的面跪下！）

北京 陈泊涵
男，13岁，丰台西马金润家园一区3号楼2单元302，100068

交友

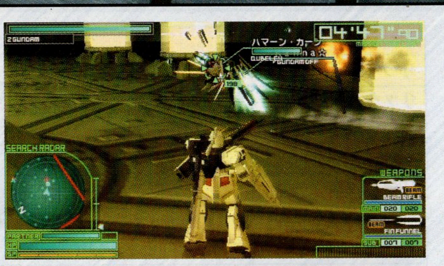
0087提坦斯	
ギャプラン	通过白い暗を抜けて
ガブスレイ	通过ゼータの鼓动
ハンブラビ	通过ムーン・アタック
バーザム	使用ジムⅡ(EFF)5次
バイアラン	通过キリマンジャロの岚
バウンド・ドック(GC)	通过シロッコ，立つ
バウンド・ドック	通过ダカールの日
パラス・アテネ	转进の表里S级以上评价
ボリノーク?サマーン	通过ゼダンの门
ジ・O	通过宇宙を驱ける
サイコガンダム	宇宙を驱けるA路线S级评价以上
サイコガンダムMk-Ⅱ	宇宙を驱けるB路线S级评价以上

0087阿克西斯	
キュベレイ	宇宙を驱けるA路线S级评价以上
ガザC	初期机体
ガザC(HK)	通过次世代量产机开发计划
ザクⅡ	初期机体
ドム	通过三年目の邂逅
ゲルググ	通过刹那の止まり木
ザクⅡF2	ハマーンの嘲笑A级以上评价
リック・ドムⅡ	通过天から来るもの
ゲルググM	宇宙の涡A路线B级以上评价



↑发动质量残像的F91转为喷射移动后仿佛掠过天边的流星，高速度和残像足以让对方彻底眼花缭乱。

0088奥古	
ZZガンダム	通过ネエル・アーガマ
フルアーマーZZガンダム	通过战士，再び
Zザク	0088奥古剧本前四章S以上评价+使用Z高达10次
ガンダムマークⅡ	通过幻のコロニ—
Zガンダム	通过青の部队
百式	通过アーガマ降下
ネモ	初期机体
ジムIII	初期机体
ジムⅢ(A)	通过宇宙のジュドー
メタス	通过さよならファ
キャトル	幻のコロニ—A级评价以上



↑对人战时，浮游炮不仅能威慑对方，释放到对手身边的话，还会导致对手锁定到浮游炮上，干扰其视野。

0088新吉翁	
ガザD	初期机体
ズサ	通过幻のコロニ—
ガルスJ	シャングリラの少年B级评价以上
R・ジャジャ	通过マハルの亡灵
ドライセン	宴の夜A路线B级评价以上
バウ	通过エマリー散华
バウ(G)	宴の夜B路线通过
ガ・ゾウム	雪の斜影B级评价以上
ドワッジ	雪の斜影S级评价以上
ドワッジ改	通过月の暗影
ディザート・ザク	通过ベルファスト镇压
ディザート・ザク(青の部队)	通过ラサ镇压
ザクⅢ	落ちてきた空B路线通过
ザクⅢ改	エマリー散华B路线B级评价以上
ザクⅠ(タイガーバウム)	通过タイガーバウムの梦
ゲルググ(青の部队)	ラサ镇压A级评价以上
ゲルググ(マサイ专用)	ダカール占据S级评价以上
アッグガイ(タイガーバウム)	タイガーバウムの梦A级评价以上
アイザック	ラサ镇压S级评价以上
ドーベン・ウルフ	通过コア3蜂起
ハンマ・ハンマ	完成5次新吉翁剧本的任务
ゲーマルク	トリントン镇压A级评价以上
カプール	ダカール占据B级评价以上
リゲルグ	通过花の幻影
シュツルム・ディアス	花の幻影A级评价以上
ガズアル	トリントン镇压S级评价以上
ガズエル	トリントン镇压S级评价以上
ジャムル・フィン	通过花の幻影
ゲゼ	通过决斗！アーガマ
ゲゼ(ヤザン机)	决斗!アーガマS级评价以上
キュベレイMk-Ⅱ(B)	0088新吉翁剧本完成+燃える地球S级评价以上
キュベレイMk-Ⅱ(R)	0088新吉翁剧本完成+コア3蜂起S级评价以上+トリントン镇压S级评价以上



0088新吉翁	
量产型キュベレイ	0088新吉翁剧本完成+エマリー散华S级评价以上
クイン・マンサ	战士,再びA路线S级评价以上
キュベレイ	战士,再びB路线S级评价以上
サイコガンダムMk-Ⅱ	0088新吉翁剧本完成+落ちてきた空A路线S级评价以上

0093联邦	
ν ガンダム	通过散り行く都市
ν ガンダムHWS	完成0093联邦剧本
ν ガンダムDFF	飞跃するν(EX任务)A级以上评价
Hi-ν ガンダム	ラストシューティング(EX任务)S级以上评价
ジエガン	通过シャアの第二波
スタークジエガン	通过迫りくる肃正
リ・ガズィ	通过アクシズの亡灵たち
ジムIII	初期机体

0093新吉翁	
サザビー	通过亡灵たちの终焉
α アジール	完成0093新吉翁剧本
クエス专用ヤクトドーガ	波状攻击A路线S级以上评价
ギュネイ专用ヤクトドーガ	完成アクシズの胁威
ギラドーガ	初期机体
レズン专用ギラドーガ	迫击！ロンド・ベルB级以上评价,或者战场のクエスB级以上评价
ホビー・ハイザック	自シャアの归还至昔日の亡灵たち，5个任务全部S级以上评价

↑不要以为萨姆只是搞笑机体，如果从新进度开始就使用的话，其潜力足以让它在0083剧本里独挡一面。

其他参战机体	
*全部在EX任务中获得	
ZプラスA1型	通过νの血统
ZプラスC1型	νの血统A级以上评价
ZプラスC1/2型	νの血统S级以上评价
Sガンダム	通过时代の狭间
ゼク・アイン	时代の狭间S级以上评价

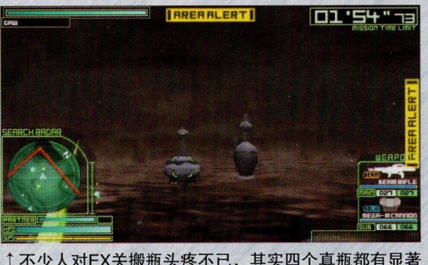
其他参战机体	
FAZZ	通过重力からの解放
ガンダムMk-V	通过地球をこの手に
Ex-Sガンダム	通过桁外れの力
ζ ガンダム	闪光のハサウェイA级以上评价
ペーネロペー	通过贞淑の象征
ガンダムF91	フォーミュラ计划の结晶S级以上评价
ビギナ・ギナ	フォーミュラ计划の结晶A级以上评价
ラフレシア	通过ラフレシア・プロジェクト
ガンダムLS	ガンダムユニバースA级以上评价
ガンダムCA	ガンダムユニバースS级以上评价
サム	通过空飞ぶサクサム
サク	通过空飞ぶサクサム
サク(CA)	空飞ぶサクサムS级以上评价

余谈兼玩后感

不少玩家对本作都颇有微词，认为本作和前作比起来只是增加了两个新剧本。其实，我个人认为本作还是很好的，不策划新剧本也是别有用意：加上新剧本，从远祖高达到夏亚与阿姆罗的宿命决战全部被串起来，玩家可以以一个“历史观察者”身份遨游在UC高达宏大的历史中。如果对高达剧情有了解的话，一定会为其中不少情节感动不已。希望玩家们不要只是关注游戏本身，了解剧情后再攻打关卡，实在是一种不同的感受。

此外，虽然大体架构相似，但本作无论系统上还是机体上都有一定的创新和调整,各种新系统和新加入的机体让人无处不感到制作人员的细心。不夸张地说，本作与前作的区别堪比《MHP2》和《MHP2G》的区别。

细心玩家可能发现了，本作飞弹的地位被强化了，经常可以看到飞弹拖着长长的曳烟掠过。说来年底万代还会用这个引擎制作太空堡垒的游戏，可能这次的效果就是为了那一作而进行的试验吧，真是期待啊。



↑不少人对EX关搬瓶头疼不已，其实四个真瓶都有显著特征。图中右侧无特点者为假货，左侧的矮胖者为真。

攻略研究

攻略

PHANTASY STAR PORTABLE ファンタシースター ポータブル

以三颗行星为舞台，为拯救世界而前进的动作RPG游戏《梦幻之星携带版》上市了！（众读者：你白痴啊！我们都玩上了！）这确实已经不是新闻了，不过我相信依然还是有玩家没有接触过此游戏，（众读者：那我可以跳过了。）不过本篇攻略中依然有老玩家们所期待的东西，那就是S级武器入手方法，所以无论你是还没接触梦幻之星还是已经玩了很久，都来看看吧！

文责/库巴

梦幻之星携带版

PSP ARPG ●世嘉●2008.7.31 ●1-4人/5040日元●384Kb

4大种族各不相同！成长率确认！

游戏中一共有4个种族，各自有各自的优势，配合8种不同的职业，可以出现的组合多达32种，不过这32种中肯定有优秀的组合也有劣势的组合。所以快来看看职业介绍吧，还有成长率表哦！

人类:均衡的万能种族

适合职业：所有职业

古拉鲁太阳系中所有种族的起源，也是人口最多的种族。人类是四个职业中成长率最平均的种族，打击、射击、魔法无论哪一项都非常均衡，可以适应各种职业参加各种战斗，同样也没有什么不擅长的职业。优点是可以根据队伍的需要成为近战攻击的职业，也可以辅助型的魔法师。缺点就是人类过于平衡的成长，没有特点，玩到后期体现不出种族优势。推荐新手玩家选择，用来熟悉各种职业和武器。

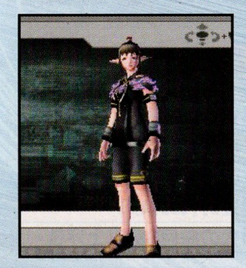


能力值	成长率
HP	★
攻击力	★★
命中率	★★
法击力	★★
防御力	★★
回避力	★★
精神力	★★

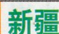
新人类:精神力极高的种族

适合职业：法师、上位法师

新迪兹行星的人类经过进化而出现的一种新种族，法击力和精神力是他们的优势，适合魔法系职业，相反肉体非常脆弱。由于法击力和精神力的成长很高，推荐着重魔法养成。新人类作为法师系职业擅长各种攻击和辅助魔法，必然会成为队伍中的主力支援者。需要注意的是，由于HP和防御力极低，如果冲在最前线一定撑不了多久就挂掉了。用该种族练猎人等近战职业时会非常痛苦。



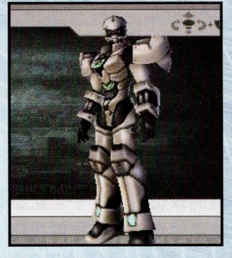
能力值	成长率
HP	★
攻击力	★
命中率	★★
法击力	★★★
防御力	★
回避力	★★★
精神力	★★★




机器人:出类拔萃的命中率

适合职业：枪手、上位枪手、陷阱大师

人类在帕尔玛行星制造的人工生命体，和其他种族相比精神力较低，但是非常善于使用精密武器。由于命中率极高，推荐使用射击系武器的枪手职业，当达到20级时可以召唤巨大兵器“SUV兵器”，不过需要只有在帕尔玛星球才能找到的插件，只有防具上有插槽才能安装插件。法击力和精神力较低不适合法师系职业。



能力值	成长率
HP	★★
攻击力	★★
命中率	★★★
法击力	★
防御力	★★★
回避力	★
精神力	★

兽人:破坏力No.1

适合职业：猎人、上位猎人、魔战士

莫特步行星的苛刻环境中进化而来的种族，强韧的身体非常适合近战，但是需要集中力的射击武器和魔法职业非常不适合。所有种族中HP、攻击力、防御力的成长率最高的兽人，推荐使用猎人职业。和机器人一样法击力和精神力很低，推荐不要使用法师系职业。当到达20级时可以变身成攻击力夸张的狂暴形态。



能力值	成长率
HP	★★★
攻击力	★★★
命中率	★
法击力	★
防御力	★★★
回避力	★★
精神力	★

8种职业简略介绍

游戏中包括3种基础职业及5种上位职业，其中包括猎人、法师、枪手、上位猎人、上位法师、上位枪手、陷阱大师和魔战士。由于各种职业练到高级都有属性加成，所以玩梦幻之星的玩家没有只练一个职业的，所以每种职业都要了解清楚。

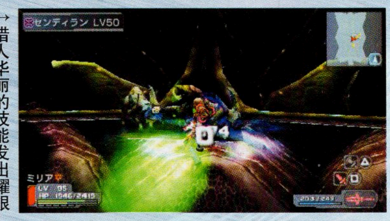


猎人（ハンター）

技能可修炼等级：近战技能LV20、枪械技能LV10、魔法攻击技能LV10/辅助技能LV10

可以装备的武器			
A：大剑	A：钢拳	A：长枪	A：双刃剑
B：大斧	A：双手剑	A：双小剑	B：双钢爪
A：单手剑	A：小剑	B：钢爪	B：光波鞭
A：飞刃剑	B：长铳	×：散弹铳	×：长弓
×：榴弹铳	×：光线炮	B：双短铳	B：短铳
×：弩弓	×：投刃	B：机关铳	B：射导具
×：长杖	×：短杖	B：魔导具	

HP、攻击力和防御力都非常优秀，属于基础战斗职业。擅长使用打击系武器。由于是近战职业，攻击力和防御力都很低的新人类不适合此职业。相反,命中率高的机器人非常适合此职业。高攻击是其他职业望尘莫及的。



→猎人华丽的技能发出耀眼的绿光，靠近我只有死！



←面对巨大的BOSS法师毫不畏惧，保持距离就能取胜。

法师（フォース）

技能可修炼等级：近战技能LV10、枪械技能LV10、魔法攻击技能LV20/辅助技能LV20

可以装备的武器			
×：大剑	B：钢拳	B：长枪	B：双刃剑
×：大斧	×：双手剑	A：双小剑	×：双钢爪
B：单手剑	A：小剑	×：钢爪	A：光波鞭
B：飞刃剑	×：长铳	×：散弹铳	A：长弓
×：榴弹铳	×：光线炮	B：双短铳	B：短铳
×：弩弓	A：投刃	B：机关铳	B：射导具
A：长杖	A：短杖	A：魔导具	

法击力和精神力非常优秀的基础战斗职业。主要使用魔法进行战斗。新人类最适合此职业，相反机器人最不适合。HP和防御力的修正值很低，近战比较危险，战斗中需要注意突进的敌人。联机模式下注意保护法师。

枪手（レンジャー）

技能可修炼等级：近战技能LV10、枪械技能LV20、魔法攻击技能LV10/辅助技能LV10

可以装备的武器			
×：大剑	B：钢拳	B：长枪	B：双刃剑
×：大斧	B：双手剑	×：双小剑	×：双钢爪
B：单手剑	×：小剑	×：钢爪	×：光波鞭
B：飞刃剑	A：长铳	A：散弹铳	×：长弓
A：榴弹铳	A：光线炮	A：双短铳	A：短铳
A：弩弓	×：投刃	A：机关铳	A：射导具
×：长杖	B：短杖	B：魔导具	

命中率优秀的基本战斗职业，攻击力也不低，主要使用射击武器战斗。由于射击武器的装备条件是命中率，所以如果初期使用兽人练枪手职业，无法装备很好的武器。不过兽人的魅力就是极高的攻击力，其实也是个不错的选择，当然你要做好高miss的心理准备。

上位猎人(ファイマスター)

条件：猎人职业级别到达7级以上。

技能可修炼等级：近战技能LV30、枪械技能LV20、魔法攻击技能LV10/辅助技能LV10

可以装备的武器			
S：大剑	S：钢拳	S：长枪	S：双刃剑
S：大斧	S：双手剑	A：双小剑	A：双钢爪
S：单手剑	A：小剑	A：钢爪	×：光波鞭
S：飞刃剑	×：长铳	×：散弹铳	×：长弓
×：榴弹铳	×：光线炮	×：双短铳	A：短铳
×：弩弓	×：投刃	A：机关铳	A：射导具
×：长杖	×：短杖	A：魔导具	

拥有超高的HP、攻击力和防御力,是猎人强化版的上位战斗职业,主要使用打击武器战斗。可以装备的长铳类武器减少。

上位法师(マスターフォース)

条件：法师职业级别到达7级以上。

技能可修炼等级：近战技能LV10、枪械技能LV20、魔法攻击技能LV30/辅助技能LV30

可以装备的武器			
×：大剑	A：钢拳	A：长枪	A：双刃剑
×：大斧	×：双手剑	S：双小剑	×：双钢爪
A：单手剑	S：小剑	×：钢爪	S：光波鞭
A：飞刃剑	×：长铳	×：散弹铳	S：长弓
×：榴弹铳	×：光线炮	×：双短铳	A：短铳
×：弩弓	S：投刃	A：机关铳	A：射导具
S：长杖	S：短杖	S：魔导具	

以超高的法击力和精神力著称，是法师强化版的上位战斗职业，主要使用魔法进行战斗。可以使用攻击魔法、辅助魔法共30种。防御过低，近战非常不利,注意多使用冰系魔法冻住敌人。上位法师不能装备法师可装备的双短铳。给法系武器登陆同属性魔法可以提高攻击至1.2倍。

上位枪手（ガンマスター）

条件：枪手职业级别到达7级以上。

技能可修炼等级：近战技能LV20、枪械技能LV30、魔法攻击技能LV10/辅助技能LV10

可以装备的武器			
×：大剑	A：钢拳	A：长枪	A：双刃剑
×：大斧	A：双手剑	×：双小剑	×：双钢爪
A：单手剑	×：小剑	×：钢爪	×：光波鞭
A：飞刃剑	S：长铳	S：散弹铳	×：长弓
S：榴弹铳	S：光线炮	S：双短铳	S：短铳
S：弩弓	×：投刃	S：机关铳	S：射导具
×：长杖	A：短杖	A：魔导具	

拥有高命中率和不错的攻击力，枪手强化版的上位战斗职业。主要使用射击武器，枪械技能可提高到LV30，异常状态、射击、弩弓的PP都会得到强化，大幅提升战斗力。原枪手可装备武器没有减少。



←上位枪手使用冰弹技能将敌人冻住再消灭掉。

陷阱大师(プロトランザー)

条件：猎人4级以上，枪手4级以上，法师2级以上。

技能可修炼等级：近战技能LV30、枪械技能LV30、魔法攻击技能LV20/辅助技能LV10

可以装备的武器			
S：大剑	S：钢拳	S：长枪	S：双刃剑
S：大斧	×：双手剑	×：双小剑	S：双钢爪
×：单手剑	×：小剑	×：钢爪	×：光波鞭
×：飞刃剑	S：长铳	S：散弹铳	S：长弓
S：榴弹铳	S：光线炮	×：双短铳	×：短铳
×：弩弓	×：投刃	×：机关铳	×：射导具
S：长杖	×：短杖	×：魔导具	

拥有三种基本职业性能的，特殊上位战斗职业。与魔战士相比更偏向于枪手职业。除双手剑、双小剑、双短铳以外，其他双手武器都可以装备。不过不能装备任何单手武器。肩负猎人和枪手两种职业性能，由于技能限制为36个,很难灵

活运用,要谨慎选择技能和武器。如果使用长杖,法系技能越多越有利,可以使用所有陷阱,即使不使用护目镜也可以看穿陷阱。实际使用起来并不像想象的那么容易,需要多加练习。



↑游戏中的光影效果非常到位,地板会倒映出屋顶。

魔战士(アクロマスター)

条件:猎人4级以上,枪手2级以上,法师4级以上。

技能可修炼等级:近战技能LV30、枪械技能LV30、魔法攻击技能LV10/辅助技能LV20

※虽然游戏中称枪械技能只能到达LV20,实际可以到达LV30。

可以装备的武器			
×:大剑	A:钢拳	×:长枪	A:双刃剑
×:大斧	S:双手剑	S:双小剑	S:双钢爪
S:单手剑	S:小剑	S:钢爪	S:光波鞭
S:飞刃剑	×:长铳	×:散弹铳	×:长弓
×:榴弹铳	×:光线炮	S:双短铳	S:短铳
×:弩弓	A:投刃	S:机关铳	S:射导具
×:长杖	S:短杖	S:魔导具	

拥有三种基本职业性能的,特殊上位战斗职业。与陷阱大师相比更偏向于法师职业。单手武器不受限制,可以随便使用。擅长使用双手武器和单手武器进行战斗。魔战士是所有职业中可以装备S级别武器种类最多的职业,这使得魔战士成为最受欢迎的职业,在加上拥有较快的攻击速度和魔法咏唱速度,绝对是众职业中的王者。

再厉害的英雄也得穿防具

防具不光可以降低所受物理伤害,还可以提高精神力降低魔法伤害,增加回避力提高防御发生率。持久力与异常状态的耐性有关,如冻结混乱等,持久力高的话不易中异常状态。防具带有属性值,遇到同种属性的攻击就会降低所受伤害,相反遇到相对属性时所受伤害就会增加。防具上有可以装备插件的槽,其中包括头部、胳膊、身体、extra(特殊)4种插件,既有4个槽的防具也有1个槽的防具,不过没有没槽的防具。防具的等级必须不低于插件才能插,如A级防具不能插S级插件,A级或A级以下的插件可以插。

插件令你的防具更坚固

刚才已经介绍了插件有4种,必须插到相应位置的槽里才会有效果。在得到了好插件后,可能会因为自己中意的防具没有槽而难于取舍,人生是充满纠结滴。插在防具上的插件可以卸下反复利用。特殊插件"SUV兵器"只有20级以上的机器人才能使用。不同部位的插件所加的属性倾向不同,列表说明。

部位	属性
头部	法击力、精神力、魔法吟唱速度及PP消费补正
胳膊	攻击力、命中力、技能及枪械PP消费补正
身体	防御力、回避力、防具属性及异常状态耐性补正
extra	持久力补正、SUV兵器、特殊效果

Just Attack的使用方法

第一下普通攻击后,在收招的时候再次攻击,如果时机配合得好就能发动Just Attack,成功的话可以看到人物身上闪黄光,那么第二下攻击就有攻击加成,一般为正常的1.5倍左右。第一下攻击后使用技能同样可以发动Just Attack,并且在防御住敌人攻击的瞬间也可以发动。

Just Attack只限于近战攻击,其他武器只能发动防御后Just Attack,效果是提高射击速度或者魔法吟唱速度。Just Attack是一个技术活,要想玩好梦幻之星,一定要多加练习掌握好它。

泳装?女仆装?各种制服?

正如题目所写,游戏中有各种服饰,可以让你的角色更加漂亮,但是不会附加任何属性,对战斗不会有任何帮助或影响。服饰分为男性和女性两种,男性不能穿女性服饰,女性也不能穿男性服饰。人类、新人类、兽人穿的服饰可以共通,机器人只能穿部件(パーツ)。由于所穿服饰不会对战斗有任何影响,所以尽可以挑选自己喜欢的服饰穿。游戏中有些服饰会互相干涉,不能同时穿在身上。服饰一般分为三部分,上身、下身、鞋子;而机器人的部件分为躯干、上肢、下肢。当然也有一些有趣的套装。在联机模式中可以使用放下(置く)操作,这样就可以和朋友交换有趣的制服了。

攻略研究

武器解析及S级武器入手方法

本作主要玩的就是武器收集，除了追求高攻击的武器以外还有很多恶搞武器，非常有趣。其中有不少S级武器都必须完成联机任务才有可能获得，并且性能各不相同，如果要灵活运用一定要把下面列出的武器特点仔细看过。武器特点介绍之后就是S级武器的资料表，希望能给刷武器的朋友带来帮助。

※入手方法中写有何种区域何种怪物有可能掉落，后面括号里的字母表示何种职业建主机会掉落该种武器。(HU：猎人、RA:枪手、FO:法师、FM:上位猎人、GM:上位枪手、MF:上位法师、AM:魔战士、PT:陷阱大师。)

※备注中标明武器所带属性或技能，固定EF表示有固定显示特效，同统的固定弹。

大剑(ソード)

猎人、上位猎人及陷阱大师可以装备的双手打击武器。攻击力高且正前方的攻击范围很广。可以同时攻击4个敌人，由于大剑重量的影响，受到攻击时会向后仰身，容易被敌人抓住机会反击。大剑是近战武器中通常攻击范围较广的武器，选择一个好站位可以很轻易地打倒攻击范围内的敌人。通常攻击第1段后出现的Just Attack时机比较晚。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
ヒュージカッター	427	930	260	491	10	—	同盟军本部夺还S 特务兵・スパーダ、狂信者S 敌、雷兽S バル・ソーザ
ヒュージカック—	85	1023	286	250	10	—	货物列车S 区域
スヴァルタスソード	491	1070	299	481	10	—	圣地S/遗迹S、スヴァルタス（FM、GM、MF、AM、PT）
ソウルバニッシュ	275	1209	208	525	10	攻击时消耗HP	真影S デルナディアン
カン・ウー	454	1042	292	583	11	固定EF	草原S BOSS箱(FM、GM、AM、PT)、破坏兵器S BOSS箱
スピンテール・ディスカ	486	1084	321	501	11	固定EF	破坏兵器S BOSS箱(FM、AM、PT)
ディラガンスレイ	476	1146	327	696	12	固定30火、燃烧	称号报酬：ソードコレクター
デュナス・フリューゲ	510	1192	360	715	12	固定EF、感染	兽と机械S BOSS箱
アギト・レプカクバラ	500	1381	366	800	12	—	震角兽S BOSS箱（FM、AM、PT）
マガナ・スレイヤー	666	1058	421	808	13	固定SE、固定49暗、攻击：「吼える」	称号报酬：モンスタープロフェッサー

钢拳(ナックル)



所有职业都可以装备的双手武器，攻击范围虽小但是攻击速度很快。Just Attack的攻击时机也提前了，如果使惯了大剑再使用钢拳需要重新适应新的节奏。通常攻击第1段是2hit，后面几段都是1hit，第1段技能有联携效果。非常帅气的武器，但要习惯范围小的缺点。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
グッダ・スケラ	201	533	405	411	10	附加睡眠、泡EF、固定冰属性	圣地夺还S/月下S オルアカ、蛇兽S/震角兽S ジシャガラ、破坏兵器S
グッダ・スケラック	34	555	360	206	10	—	蛇兽S ナヴァル
ロケットパンチ	366	589	486	403	10	火属性固定、燃烧	交换：ウェポンズバッジ80枚
グッダ・ホーン	214	598	455	488	11	—	砂兽S BOSS箱（FM、GM）
ドリルナックル	214	525	556	479	11	固定SE、混乱	同盟军 S/真影S　SEED・アーダイト(FM、AM、PT)、同盟军S BOSS箱(PT)
グッダ・イツガ	224	657	509	583	12	雷30固定、感电、雷EF	称号报酬：ナックルコレクター

长枪(スピア)

除魔剑士以外全职业可以装备的双手打击武器，通常攻击动作较快，Just Attack的攻击时机也较快，同样需要多加练习才能运用自如。攻击次数频繁但是攻击范围较小，对前方密集的敌人效果显著。由于攻击范围较小，有时会出现挥空的情况，这时就会出现漏洞，需要主意。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
ゲキツナアタ	476	573	471	445	10	—	SEEDの胎动A ガオゾラン、狂信者の社A
ゲキツナアタック	146	688	415	—	—	—	狂信者S

交友 浙江 吴洋兵 交友啦，当然是交友啦，交女友更好啦，小编也可以啦，我是不是很欠扁啦！(库巴：是啦!）
男，19岁，舟山普陀朱家尖莲花路33号，QQ361675049

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
ムグンリュク	220	956	339	474	10	攻击时有黑圈	草原の支配者S ポルティ(FM)、最凶の砂兽S、蛇兽觉醒S ヴァンダ・メラ
ムグンリュクツク	37	994	302	237	10	—	—
ムクテンゲキ	233	1071	381	563	11	常时雷エフェクト	狂信者の杜S/灼热の震角兽S/雷兽の都S BOSS箱
ムグンブルガ	245	1178	427	673	12	固定30光	称号报酬：スピアコレクター
バルディッシュ	469	1083	545	661	12	固定无属性、机器人专用	称号报酬：マキシマムアタッカー

双刃剑(ダブルセイバー)

所有职业都能装备的双手打击武器。请与双手剑区分开。通常攻击判定是全方位的，包括玩家的背面和侧面。武器攻击力较低，攻击hit数多，攻击速度稍慢。通常攻击第1段的Just Attack时机较慢，依然是需要多加练习，本作中基本上每一种武器的节奏都不同。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
スウィート・デス	442	414	234	439	10	睡眠、固定EF(ハート)	双头A BOSS箱、蛇兽觉醒S ヴァンダ・オルガ(AM/PT)、蛇兽觉醒S杂鱼/BOSS箱、雷兽S ガイノゼロス（GM/MF）
ライカソベラ	575	311	299	430	10	—	狂信者A/S BOSS箱（AM/MF）、珍鸟S ラッピー・ポレック（GM/AM）
スウィート・デスック	88	455	257	224	10	—	草原S 杂鱼
ライカソベラック	177	373	257	10	—	—	凶飞兽S ゴウシン(AM)、月下S 杂鱼(FM)
フロイラインローゼ	293	438	211	448	10	毒	雷兽の都S ガイノゼロス（FM）
キャリガインルウカー	509	476	272	456	10	—	暗黑の卫星S キャリガイン)FM/AM/GM/PT)
クレアダブルス	472	472	269	448	10	SEがPSO	暗黑の卫星S 区域ドロップ、真影S 区域ドロップ、胎动S 区域ドロップ
ダブルアギト	470	464	263	521	11	—	雷兽S ガイノゼロス（FM/AM）、双头S BOSS箱（AM）
ジラソーレ	311	491	237	532	11	—	狂信者S BOSS箱（FM、GM、AM、PT）
ラガン・ラガン	493	510	294	623	12	固定EF、固定炎属性30	称号报酬：ダブルセイバーコレクター

大斧(アックス)

猎人、上位猎人、陷阱大师可以装备的双手打击武器。通常攻击带有down效果（第2段无down效果），攻击动作极慢。穿同样的装备时和拿大剑相比耐性略高。技能攻击速度也很慢，但是威力不容小视。

※down效果：攻击力、命中力等属性降低。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
オウカノウ	684	1051	228	506	10	固定EF、樱	法兽SBOSS箱
アンク・デッダ	293	1752	164	527	10	攻击时、烟发生	蛇兽觉醒Sドルア・ゴーラ（FM）
オウカノウック	195	1261	200	264	10	—	【联机】兽と机械Sアギータ
アンク・デダック	49	1822	146	—	10	—	—
アンク・ザギザ	311	1964	184	626	11	—	蛇兽觉醒S BOSS箱（FM、PT、GM、AM)、最凶の砂兽S BOSS箱(allJOB)、兽と机械の狂乱S BOSS箱(FM、PT）
ビル・デ・アクス	596	1806	235	—	11	—	震角兽S ビル・デ・ビア
アンク・ブッティ	326	2159	208	—	12	—	称号报酬：アックスコレクター
モラト・マキナス	361	2471	205	—	13	—	夺われた破坏兵器S グリナ・ビートS

双手剑(ツインセイバー)

除法师、上位法师、陷阱大师以外的职业可以装备的双手打击武器。请与双刃剑区分开来。通常攻击稍慢，攻击hit数多。用技能可以将敌人打到空中进行连续攻击，对单个敌人攻击能力高。虽然适合对付密集的敌人或大型BOSS，但是PP过低，连续使用技能有可能将PP耗光。可以随身准备一些补充PP的道具，毕竟游戏中的钱是用不光的。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
ツーヘッドラグナス	397	446	338	362	10	燃烧、固定炎属性、固定EF	生态S、草原S ゴ・ヴァーラ
ツーヘッドラグナック	79	490	372	184	10	—	生态系S 区域ドロップ、雷兽S 区域ドロップ
グランドクロス	421	500	380	429	11	感电、刀身闪亮	草原S BOSS箱、灼热の震角兽S BOSS箱(AM)

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
グランドクロスツク	84	550	418	—	11	—	—
タイラントスパーダ	442	550	425	513	12	固定暗30	称号报酬：ツインセイバーコレクター
タイラントスパーダック	88	604	468	—	12	—	—
サンゲヤシャ	506	666	523	663	14	HP吸收、固定SE	胎动S/真影S BOSS箱
ヒャッカリョウラン	360	952	447	726	15	感电、固定光50	称号报酬：PSパーフェクト

双小剑(ツインダガー)

除枪手、上位枪手、陷阱大师以外的职业可以装备的双手打击武器。攻击次数和攻击速度优秀，和单体武器双手剑同样优秀。使用技能可以旋转攻击周围，也属于hit数高的武器。法系职业可以装备的极少打击武器之一，法师可以装备A级别，上位法师则可以装备S级别，当敌人靠近的时候可以换出双小剑消灭敌人，因为它已经被你的魔法打的剩不了多少血了。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
ギザハザシ	535	272	455	379	10	白い羽根のEF	凶飞兽讨伐A BOSS箱
ギザハザシック	165	327	400	198	10	—	凶飞兽讨伐S
ダガーオブセラフィ	271	472	291	395	10	炎固定、紅い羽根のEF、攻击→舞う	胎动S BOSS箱、真影に至る暗S BOSS箱
トゲハザシ	569	305	511	451	11	—	真影に至る暗S BOSS箱、SEEDの胎动S BOSS箱
ダブルスラッシャー	262	500	381	470	11	固定EF、攻击→斩る	恋系S/雷S グラスアサッシン
タマギリザシ	597	336	572	539	12	固定EF、固定冰30	称号报酬：ツインダガーコレクター
アムレ・ティッピーズ	550	566	550	638	13	—	珍鸟S ラッピー・イッグ

双钢爪(ツインクロー)

猎人、上位猎人、陷阱大师、魔战士可以装备的双手打击武器。男性角色和女性角色的动作不同，女性动作比男性动作hit数多1（为什么这么不公平啊）。此双手武器的优势就是威力大，但是由于出手慢，Just Attack时机掌握难度也就更高了。技能攻击范围比单体攻击稍广一些，不过不要一味依赖技能，因为毕竟PP有限，虽然刚才说可以带回复道具，但毕竟道具流一直被其他流派所鄙视，而且回复道具总会用光的,到时候就叫天天不应,叫地地不灵了。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
フカミサキ	476	406	390	—	10	冻结	—
フカミサキック	146	487	343	—	10	—	珍鸟A 区域
ヤマタミサキ	505	455	438	481	11	感染付与	兽と机械S BOSS箱
ヤマタミサキック	156	546	385	—	11	—	—
ツインビアクロー	447	698	403	—	11	—	震角兽A、S BOSS箱
シデミサキ	530	500	491	—	12	—	称号报酬：ツインクローコレクター
シデミサキック	163	601	432	—	12	—	—
ツインファルクロー	489	845	505	666	13	雷固定、感电效果	BOSS箱、真影S BOSS箱(AM、PT)

单手剑(セイバー)

除陷阱大师以外全部职业都可以装备的右手打击武器。武器性能虽不高，但是动作及攻击范围都很优秀。通常攻击只能对敌人单体造成伤害，复数敌人时必须使用技能才能化险为夷。单手剑可以使用技能将敌人打到空中再连续攻击，如果身上有空位带一把单手剑是个不错的选择。单手剑的属性攻击类型比较丰富,多加利用属性相克攻击怪物是该武器的窍门。单手剑的固定EF效果非常拉风，具体什么样在这里先卖个官司，想知道就自己试试看吧！

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
クリムゾン	305	701	351	310	10	炎属性固定、燃烧	胎动S、真影Sデルジャバン、双头A BOSS箱
クリムゾック	79	771	386	158	10	—	货物列车S 区域
ブラックハーツ	324	785	394	—	11	固定EF	雷兽/双头S/破坏兵器S BOSS箱
アポカリプス	340	864	441	440	12	固定暗30	称号报酬：セイバーコレクター
ゲッカビジン	407	1093	568	—	13	炎属性固定炎属性付与、固定EF（电击）	月下の翼兽S BOSS箱(FM、AM、PT)
ヤシャ	389	1045	554	568	14	HP吸	破坏兵器S BOSS箱（FM、AM、PT）
シップウジンライ	447	1203	637	568	14	固定冰属性、冻结、固定EF（电击）	最凶S BOSS箱（FM、AM、PT）

小剑(ダガー)

除枪手、上位枪手、陷阱大师以外的职业都可以装备的右手打击武器。与单手剑相比攻击速度更快，hit数更多，但是攻击范围相对小一些。小剑的技能种类更加丰富，战斗更加华丽，如果能够配合流畅怪物几乎无法还手就被消灭掉了，适合上级玩家使用。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
デイバザシ	456	392	471	319	10	沉默效果、固定EF(羽)	踊る珍鸟S、月下の翼兽S、凶飞兽讨伐S ゴウシン
デイバザシック	140	470	415	—	10	沉默付与	狂信者S
ハルプセラフィ	403	601	434	—	10	炎属性固定炎属性EF、攻击：「舞う」	凶飞兽讨伐S BOSS箱（MF、AM）
シラハザシ	484	439	529	379	11	—	狂信者S BOSS箱（FM、AM、PT）
デラガザシ	508	483	593	452	12	—	称号报酬：ダガーコレクター
アムレ・テイピ	468	815	610	532	13	—	踊る珍鸟S ラッピー・グッグ（MF）

钢爪(クロー)

猎人、上位猎人、魔战士可以装备的右手单手武器。S级别的钢爪只有魔战士职业可以装备。是右手武器中速度最快、威力最高的，但是攻击范围很小，不过使用技能可以瞬间造成多hit，非常爽快。通过第5章称号报酬得到的技能可以对付复数敌人，所以在第5章之前，钢爪并不是那么好用，推荐得到技能之后再练习钢爪的使用。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
ダイガミサキ	416	506	374	344	10	低确率：冻结	月下A BOSS箱、踊る珍鸟S:ブーマ(PT)
ダイガミサキック	128	608	329	179	10	—	凶飞兽讨伐A
ザンシュミサキ	442	568	420	409	11	低确率：感染	月下SBOSS箱/震角兽SBOSS箱
オウガミサキ	464	624	470	488	12	雷属性30%固定、低确率：麻痹	称号报酬：クローコレクター
ファルクロー	427	1053	484	566	13	低确率：感电、雷属性固定	破坏兵器S BOSS箱/震角兽S BOSS箱

光波鞭(フォトンウィップ)

猎人、法师、上位法师、魔战士可以装备的右手打击武器。近战武器中攻击范围最广的武器，可以同时攻击复数敌人。由于攻击动作是挥动鞭子，所以动作稍慢，Just Attack时机较慢，掌握难度较高。光波鞭的PP较少，解决办法是配合使用广范围复数攻击和通常攻击的Just Attack，这样可以有效恢复PP。光波鞭的攻击力虽低，但是大部分武器拥有异常状态效果，灵活运用属性相克才是游戏的王道！光波鞭攻击动作非常潇洒，动作慢是其弱点。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
ソニックスプレンダー	275	229	325	336	10	光属性固定、吸收HP	真影A BOSS箱
ソニックスプレンダック	48	252	358	348	10	—	草原S ポルティ（AM）、草原S コルトバ（MF）
ギガススピナー	398	443	—	391	10	—	真影S/本部夺还S、アーダイト（MF）
ヴィシ・アダン	165	287	293	343	10	—	蛇兽觉醒A BOSS箱、胎动S デルジャバン（MF）
ヴィシ・フェアラ	175	321	329	407	11	—	蛇兽/草原/真影/胎动、S BOSS箱
ヴィシ・ディラガ	184	353	368	486	12	炎30固定	称号报酬：ウィップコレクター

飞刃剑(スライサー)

除陷阱大师以外其他职业都可以使用的右手武器。投掷卡片进行攻击，属于远距离武器（废话……）。可以同时攻击复数敌人，所以也属于范围攻击武器。攻击速度较慢,对付移动速度快的敌人效果不大。技能拥有可以将密集的敌人一扫而光的破坏力。利用飞刃剑的密集攻击特性，将聚在一起的敌人一网打尽，能有效阻止敌人前进。

名称	PP	攻击力	命中力	必要攻击力	稀有度	备注	入手方法
シュラヒケン	377	363	260	369	10	—	珍鸟S カクワネ（AM）
シュラヒケック	116	436	229	—	10	—	虹色の法兽S アギータ
ブリッツゲイザー	50	335	186	385	10	—	圣地夺还S ザムヴァパス（AM）
サンズヒケン	400	407	292	439	11	—	兽と机械S BOSS箱、圣地夺还S ザムヴァパス(FM、PT)
アスラヒケン	420	447	327	524	12	暗30固定	称号报酬：スライサーコレクター

长铳(ライフル)



猎人、枪手、上位枪手、陷阱大师可以装备的双手射击武器，可以切换成第一人称视角进行射击。攻击力和连射力很高,并且射程也很远，射击停顿时一定不要站在原地不动。枪械技能到达21以上异常状态级别就会提高，燃烧、感染等追加的伤害得到大幅提升。

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
ブラックバルズ	1281	828	234	168	10	固定弹	草原Sゴ・ヴァーラ、蛇兽觉醒Sジシャガラ（GM）、胎动A BOSS箱（AM）、プラント夺还S BOSS箱(GM）、真影A BOSS箱（MF、AM）
ミズラキホウ	1665	621	293	164	10	固定弹、固定SE	狂信者S、真影Sデルジャバン
ブラックバルック	256	911	257	86	10	—	残党S（GM、PT）
ミズラキホック	512	745	257	86	10	—	圣地夺还A オルアカ、圣地夺还S オルゴーモン（MF）、双头A バジラ
ブリンガーライフル	368	952	269	—	10	固定弹、SE	称号报酬：スーパーヒーロー
ラトルズネック	1361	928	263	189	11	固定弹	真影S/胎动S BOSS箱
キラーエリート	1428	1021	294	213	12	固定弹	称号报酬：ライフルコレクター
スカルソーサラー	1710	1292	379	235	13	固定弹	真影S/胎动S BOSS箱

散弹铳(ショットガン)

枪手、上位枪手、陷阱大师可以装备的双手射击武器，可以切换成第一人称视角射击。向前方发射散弹（枪械技能LV1-10一枪三发，LV11-20一枪四发，LV21-30一枪五发）。靠近敌人单体攻击时散弹将会全数命中同一单体，虽然只能够一枪一枪打，但当敌人是复数时，有可能一枪打出10hit。比如说枪械技能LV21，当敌人是有2个以上判定点的大型怪物时，有可能出现2hit×5发=10hit的情况。但是对付判定点只有1个的敌人时，最多造成1hit×5发=5hit。散弹枪的优势并不明显，推荐使用其他枪械，如可以高速攻击的机关铳。

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
シッガ・デスタ	659	175	152	162	10	固有弹	本部夺还S BOSS箱(GM、AM)、圣地夺还S オルアカ、生态S グラスアサッシン（GM）
シッガ・デスタック	110	182	135	—	10	—	冰雪の洞窟S
ヴァン・ブレラ	1098	150	159	162	10	男性专用	踊る珍鸟S BOSS箱（AM）
マダム・ブレラ	1098	140	159	—	10	女性专用	踊る珍鸟S ラッピー・イッグ
シッガ・バレツ	700	196	171	182	11	固有弹	最凶砂兽A BOSS箱（GM、PT）、砂兽S BOSS箱（FM、MF）
シッガ・パクダ	734	216	191	205	12	固有弹	称号报酬：ショットガンコレクター
スプレッドニードル	1400	209	267	230	13	SE、固定EF	砂兽S BOSS箱（GM、PT、AM）

长弓(ロングボウ)

仅有法师、上位法师、陷阱大师才能装备的双手射击武器，可以切换成第一人称视角射击。具有远射程高攻击的特点（不过相比之下还是长铳的射程更远一些），可以如同枪手的长铳一样使用。拥有无视敌人防御力的特性，对防御高的敌人非常有效。不过遇到枪械伤害减半的敌人时，威力同样会降低。长弓随着枪械等级的上升而提升性能，攻击速度缓慢。后期长弓的攻击力明显高于长铳，再加上忽视防御力的优点，是陷阱大师必备武器。

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
ヒロクテリ	1507	597	358	—	10	固有弹	狂信者Sバイシャ甲21型（PT）、胎动Sデルプ・スラミィ（MF）、圣地夺还Sテンゴウグ（MF）
ヒロクテリック	1464	717	315	—	10	—	凶飞兽讨伐S オルアカ、月下Sアギータ（AM）
ヴェロスエスクード	1159	795	338	152	10	人类装备可、新人装备可、机器人装备不可	第八章Act.2 固定箱（MF）、踊る珍鸟S カクワネ
リカウテリ	1601	669	402	164	11	固有弹	圣地夺还S BOSS箱、遗迹S BOSS箱（PT）、凶飞兽S BOSS箱（MF）
ナスヨテリ	1680	736	450	185	12	固有弹	称号报酬：ロングボウコレクター
ヴァパスシューター	1547	1242	463	209	13	—	圣地夺还S ザムヴァパス（MF）

榴弹铳(グレネード)

仅枪手、上位枪手、陷阱大师可以装备的双手射击武器，可以切换成第一人称视角进行射击。榴弹飞至最高点后开始下落，遇到墙壁或地面就会发生爆炸。枪械技能LV1–20可以将敌人击倒，LV21以上有击飞效果。榴弹铳的硬直、PP消费都很大，但是攻击力极高。最大4hit，对付大型敌人或判定点多的BOSS时威力显著。击倒和击飞可以使敌人无法行动，对付远程攻击的敌人非常有效。游戏初期可以入手一把类似拎着一只狗狗的榴弹铳，样子非常可爱，直到后期八房仍然拎着满街跑，虽然我一直觉得像头猪吧。（八房：我这是狗狗!!）

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
グツレ・バズッガ	1281	1274	180	190	10	—	蛇兽Sドルア・ゴーラ（GM/AM/PT）
グツレ・バスガック	214	1325	160	95	10	—	胎动Sデルプ・スラミィ（GM）
インフェルノバズーカ	976	1121	200	160	10	实弹	交换：ウェポンズバッジ80枚
グツレ・アステッド	1361	1428	202	—	11	—	蛇兽S BOSS箱/雷兽S BOSS箱
ティッポ・ドグマ	1952	1210	222	—	11	—	兽と机械の狂乱ABOSS箱（GM）
グツレ・ハンアビ	1428	1570	227	241	12	—	称号报酬：グレネードコレクター
ソングフォーデス	2222	1420	240	196	12	特有の弹	蛇兽觉醒SBOSS箱
ロボピッチグレネード	2800	1800	200	200	13	特有のSE、特有の弹	称号报酬：ガーディアンズの最终兵器

光线炮(レーザーカノン)

仅枪手、上位枪手、陷阱大师可以装备的双手射击武器，可以切换成第一人称视角进行射击。有贯穿性，可以同时对复数敌人造成伤害。但是1个敌人只能造成1hit，即使是多个判定点的BOSS也同样，所以遇到单个敌人时请使用其他武器。此武器适合小怪物密集的时候使用，可以将敌人一扫而光。哇咔咔咔咔咔!（库巴：我这可不是为了占空位哦！）

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
メテオカノン	1830	739	169	—	10	固有弹	双头A/本部夺还S（GM）、SEED・アーダイト
リュウサイカノウ	2379	554	211	173	10	固有弹	胎动Sデルプスラミィ
リュウサイカノウック	732	665	196	—	10	—	—
メテオカノック	366	813	186	—	10	—	残党S 特务兵カノーネ
Nug–2000バズーカ	1281	924	152	—	10	固有弹	本部夺还S共通ドロップ
ニードルカノン	1944	828	190	—	11	固有弹	双头S BOSS箱、本部夺还S BOSS箱(AM、GM、PT)、狂信者S BOSS箱(MF)
ラブ・インフェルノ	2040	911	213	—	12	固有弹	—
ラブ・インフェルノック	408	1002	234	—	12	—	—
デガーナ・カノン	2346	1047	244	—	12	固有弹	狂信者S BOSS箱（AM/PT）

双短铳(ツインハンドガン)

基础三个职业和上位枪手、上位法师可以装备的双手射击武器，可以切换成第一人称视角射击。和长铳相比射程要短一些，伤害高一些。连射性能比较优秀,缺点是容易将PP用光。其实这也是枪类武器的通病，所以PP回复道具也就成了必需品，当然还要学会灵活转换多种武器，让你每一把武器都留有一定量PP，祝你好胃口！（翔武:最后一句纯粹是占格用的！）

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
ハイパーバイパー	915	274	182	140	10	—	草原S（GM）
テンションブラスターズ	1052	315	209	143	10	机器人装备不可 真影	固定箱（PCが3人必要）
ツイントルネード	972	307	204	157	11	—	草原S BOSS箱（FM、AM）
バトルストッパー	1020	338	229	177	12	—	称号报酬：ツインハンドガンコレクター
ツイングラッシャー	1173	388	263	—	12	机器人专用	草原S BOSS箱（allJOB）
ガルド・ミラ	1031	450	316	208	14	SE	胎动S/真影S BOSS箱（GM、PT）

短铳(ハンドガン)

除陷阱大师以外全职业可以装备的左手射击武器。使用时按住R键再按攻击键，这是所有左手武器的基本设定（可以通过游戏设定把按住R键改成点击R键）。拥有标准射程，牵制怪物或破坏箱子时非常便利。可以采用第一人称视角攻击，是猎人、上位猎人极少的对空攻击手段，当BOSS飞起来的时候只能依靠它才能攻击到，所以一定要带上一把。短铳的属性都比较平均，比较容易上手，使用要点依然是注意PP的消耗。

攻略研究

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
バイパー	610	350	208	112	10	—	草原S ディストパ（RA）
バイパーク	122	385	229	57	10	—	草原S杂鱼（GM）、エンドラム残党Sボス
テンションブラスター	702	403	239	114	10	机器人装备不可	真影S
ストーム	648	393	234	126	11	固定EF	草原S BOSS箱、震角兽S BOSS箱、圣地夺还S BOSS箱
ストームック	130	432	257	64	11	—	—
ディラガーン	680	432	262	142	12	—	称号报酬：ハンドガンコレクター
グラッシャー	782	497	301	145	12	机器人专用	震角兽S BOSS箱
ガルド	931	523	332	—	13	SE	破坏兵器S BOSS箱

弩弓（クロスボウ）

只有枪手和上位枪手可以装备的左手射击武器，不能用第一人称视角。枪械技能LV1-10时弹数1发，LV11-20时弹数2发，LV21-30时弹数3发。LV11-20时由于弹数是2发，所以向前方发射时子弹呈“V”字型飞出，无法攻击到正面敌人，要想灵活使用还是需要适应一段时间。虽然是单手枪但攻击并不低，对采用特殊动作移动的敌人很有效。

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
クツボ・ムスラナ	476	358	176	—	10	固有弹	最凶の砂兽A BOSS箱（GM）
クツボ・ムスラナック	79	373	156	74	10	—	—
ドリルランチャー	793	287	195	—	10	—	—
クツボ・テユマ	505	402	197	—	11	固有弹	最凶の砂兽S BOSS箱（PT/AM）
クツボ・テユマック	84	418	175	—	11	—	—
クツボ・シンバ	530	442	221	—	12	固有弹	称号报酬：クロスボウコレクター
クツボ・シンバック	88	459	196	—	12	—	—
カイザーヴィエラ	726	350	302	—	13	机器人装备不可	蛇兽S BOSS箱、砂兽S BOSS箱

投刃（カード）

法师、上位法师、魔战士可以装备的左手射击武器。不能用第一人称视角进行射击，锁定之后可以自动跟踪敌人。只有上位法师可以装备S级的投刃，但是这3种职业中只有魔战士枪械技能可以到达LV30，所以如何取舍还看玩家自己。攻击时会飞到空中锁定敌人再高速追踪。枪械技能LV1-10弹数2发，LV11-30弹数3发，LV11级以后才能发挥武器的真正价值。

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
シキカミ	634	239	406	119	10	—	东方S BOSS箱（MF）
シキカミック	195	287	358	—	10	—	遗迹A ゴルモロ
カディアンナ	448	319	325	124	10	机器人装备不可	雷兽S パル・ソーザ
ホシキカミ	674	268	456	134	11	—	凶飞兽S BOSS箱/法兽S ガガジバリ（AM）
カザキカミ	707	294	511	—	12	—	称号报酬:カードコレクター

机关铳（マシンガン）

除陷阱大师以外所有职业都可以装备的左手射击武器，第一人称视角射击不可用。外观看起来3发，但实际只有1hit。发炮窍门是长按发炮键。发炮中按L键可以移动射击，但是不能转换方向。武器攻击力低，装备上与自身攻击力威力区别不大，所以装备高攻击的插件是提升威力的关键。可以贯穿障碍物越过屏障攻击，所以玩家大可以站在安全区域攻击敌人。PP消耗量过高，不推荐作为主要武器使用。游戏初期机关铳的PP量非常低，再加上攻击力不足，相比之下其他左手武器的利用价值更大。得到称号报酬的**メセタフィーバー**之后可以只消费金钱不消费PP，这样就弹药无限了。机关铳的威力不高，属性攻击又少，可以算是枪械中性能最低的武器了，不推荐新手使用，如果遇到漂亮的可以收藏，但是实际使用就算了吧。

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
マズルフィーバー	915	76	104	136	10	—	真影A BOSS箱（FM、AM）
マガナ・リヴォルタ	3172	80	190	115	10	兽人专用	破坏兵器S BOSS箱
バレットダンス	972	86	117	153	11	—	胎动S/真影S BOSS箱（FM、AM）、同盟夺还S BOSS箱（all）
デスレイン	1020	94	131	172	12	—	称号报酬：マシンガンコレクター

射导具（シャドゥーグ）

除陷阱大师以外的全部职业都可以装备的左手射击武器。由于攻击伤害依靠法击力，所以新人类装备伤害最高。相反，兽人和机器人不会有很高的伤害。同样射导具也受法击力强化插件影响，装备加速插件会提升速度，但是威力会有所降低，看来玩家又要纠结一下了。射导具的稀有度和厂家不同，所带属性也不同。有些还恶搞了各种游戏机，用来收藏也不错哦！拥有对空能力，对飞行系的杂鱼非常有效。是的，非常有效，常有效，有效……（回声）

名称	PP	攻击力	命中力	必要命中力	稀有度	备注	入手方法
エブロズィーク	0	369	364	130	10	贯通	胎动S ガルディン（GM）、双头S BOSS箱、真影S ガルディン
ドリーム机器人	0	425	419	128	10	打上	剧情8章 区域箱、圣地夺还S/遗迹の奥に～S ルタス・シツガ
フラウドゥーク	0	414	409	—	11	贯通	双头S BOSS箱、夺破坏兵器S BOSS箱
オパオパ	0	100	500	144	11	常时连射、无属性固定无特殊SE	称号报酬：称号コレクター
エルスラール	0	455	458	165	12	贯通、光30%固定	称号报酬：シャドゥーグコレクター
プレタ	0	634	660	144	14	2way	砂兽S BOSS箱、双头S　BOSS箱

长杖（ロッド）

只有法师、上位法师、陷阱大师才能装备的双手法击武器。是法击武器三种中最高PP、最高法击力的武器，但是咏唱速度最慢。登陆同种法术时，伤害提高至1.2倍。可以登录4个魔法，按R键可以切换。长杖是上位法师不可或缺的武器。是的，不可或缺，可或缺……

名称	PP	法击力	必要法击力	稀有度	备注	入手方法
ハラロドウ	2181	956	486	10	使用时光轮のEF	—
ハラロドック	671	1147	—	10	—	珍鸟S/丘陵S 区域
カジューシース	1929	1465	506	10	使用时羽の舞うEF	兽と机械A BOSS箱、交换：ウエポンズバッジ80枚
ダルガンロッド	700	820	909	10	—	称号报酬：次期总裁候补
カザロドウ	2317	1071	576	11	使用时暗EF	遗迹S BOSS箱(MF)、圣地S BOSS箱(AM)、凶飞兽讨伐SBOSS箱(AM)、真影S BOSS箱（MF）
ガオゾランロッド	2049	1642	600	11	—	胎动Sガオゾラン（allJOB）
オウカロドウ	2431	1178	687	12	使用时花舞EF	称号报酬：ロッドコレクター
ラビットウォンド	614	1230	717	12	特殊EF	凶飞兽S BOSS箱（MF）
サイコウォンド	2151	1806	717	12	—	兽と机械S BOSS箱（MF）

短杖（ウォンド）

除猎人、上位猎人、陷阱猎人外其他职业都可以装备的法击武器。魔法咏唱速度和法击力在三种法系武器中保持中等水平。可以登录2个魔法。与其他法击武器相同，登陆同种属性法术有加成。装备短杖的同时可以装备单手射击武器或者魔导具。短杖的特殊效果有很多种，除了使用时会有亮光扩散，还有先端会发光的短杖，每一种都很拉风哦！

名称	PP	法击力	必要法击力	稀有度	备注	入手方法
ウラヌサラ	1150	459	378	10	固定EF	凶飞兽S/月下S オルゴーモン
ウラヌサラック	354	550	197	10	—	遗迹A/兽と机械S/圣地夺还S
モタブの预言书	1017	703	378	10	使用时光扩散	圣地夺还S BOSS箱(MF、AM、PT)、遗迹S BOSS箱
テスブラ	1221	514	448	11	—	月下の翼兽S BOSS箱
バジユラ	1282	565	536	12	使用时先端发光	称号报酬：ウォンドコレクター

魔导具（マドゥーグ）

除陷阱大师以外全职业可以装备的左手法击武器。魔导具是法击武器中咏唱速度最快、法击力最低的武器。最多可以登陆两种魔法。与其他法击武器相同，登陆同种属性法术有加成。装备魔导具的同时可以装备短杖或者其他单手打击武器。魔导具与短杖的PP量差不多，要注意PP回复，不行的时候就吃道具吧。（库吧：这回我可没有占字数。翔武：……）

攻略研究

名称	PP	法击力	必要法击力	稀有度	备注	入手方法
ドリー	1159	350	330	10	—	双头S BOSS箱、雷兽の都A、雷兽の都S ジャーバ
オキクドウグ	1507	263	333	10	—	称号报酬：巫女様のためなら死ねる
ドリーク	232	385	—	10	—	双头S
ラッピー・マドグ	1333	403	337	10	—	S等级 ラッピー
コニィ	1231	393	392	11	—	兽と机械S BOSS箱、月下の翼兽A以上 BOSS箱、研究の代价S BOSS箱
コニーク	246	432	—	11	—	—
デルピー	1292	432	469	12	—	称号报酬：マドゥーグコレクター
プーシャン	1700	602	606	14	—	月下の翼兽S BOSS箱（MF、AM、PT）

100称号入手详解

游戏中总共有100个称号，只要完成特定条件就可以获得，除了一些稀有物品奖励外，还会增加很多属性，如金钱和经验值加成等，还会影响掉宝率，所以获得的称号越多战斗中得到的钱和经验值也就越多，越容易爆出稀有物品。要想拿全100个称号，就要做到右面的几点：

1、将剧情模式的全部8章打通。

2、将剧情模式中的所有自由任务打通。

3、将多人协力任务全部打通。

4、打倒所有讨伐数不足的BOSS和稀有怪物。

5、从商店购买没有入手的武器，使武器收集达到80%以上。

编号	称号	达成条件	报酬	增长率		
				金钱	稀有物品	经验值
1	ディラガンスレイヤー	消灭5个ディ・ラガン	バーン/レジスト(插件)	—	—	—
2	ゾアルゴウグスレイヤー	消灭5个ゾアル・ゴウグ	カテイ/レインボウ(插件)	—	—	—
3	ビルデゴラススレイヤー	消灭5个ビル・デゴラス	カテイ/アンチダウン(插件)	—	—	—
4	ディラグナススレイヤー	消灭5个ディ・ラグナス	ソリド/アンチアップ(插件)	—	—	—
5	アルテラツスレイヤー	消灭5个アルテラツゴウグ	コンフューズ/レジスト(插件)	—	—	—
6	オンマゴウグスレイヤー	消灭5个オンマゴウグ	サイレンス/レジスト(插件)	—	—	—
7	ディマゴラススレイヤー	消灭5个ディマゴラス	ショック/レジスト(插件)	—	—	—
8	ディーロレイスレイヤー	消灭5个ディー・ロレイ	フリーズ/レジスト(插件)	—	—	—
9	アダーナスレイヤー	消灭5个アダーナ・デガーナ	スリープ/レジスト(插件)	—	—	—
10	マッガーナスレイヤー	消灭5个マガス・マッガーナ	スタン/レジスト(插件)	—	—	—
11	ファキス1stスレイヤー	消灭5个ダルク・ファキス第一形态	ポイズン/レジスト(插件)	—	—	—
12	ファキス2ndスレイヤー	消灭5个ダルク・ファキス第二形态	ウィルス/レジスト(插件)	—	—	—
13	スーパールーキー	消灭100个怪物	レーザーパノン(光线炮)	+2%	—	+2%
14	スーパーエース	消灭500个怪物	ディン・ディ・ベル(弩弓)	+2%	—	+2%
15	スーパーエリート	消灭1000个怪物	セイクリッドダスター(钢拳)	+2%	—	+2%
16	スーパーヒーロー	消灭10000个怪物	ブリンガーライフル(长铳)	+2%	—	+2%
17	モンスタープロフェッサー	消灭所有种类怪物	マガナ・スレイヤー(长剑)	+3%	—	+1%
18	战场のナンパ师	完成3次自由任务	アモーレローズ(光波鞭)	—	—	+3%
19	新进气锐	完成10次自由任务	サンバマラカス(双短铳)	—	—	+3%
20	注目度No.1	完成25次自由任务	アンク・ピッコ(大斧)	—	—	+3%
21	次期总裁候补	完成50次自由任务	ダルガンロッド(长杖)	—	—	+3%
22	ガーディアンズの最终兵器	完成100次自由任务	ロボビッチグレネード(榴弹铳)	—	—	+3%
23	新米ガーディアン	到达1级	ゴーグル	—	—	—
24	若手ガーディアン	到达10级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
25	热血ガーディアン	到达20级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
26	中坚ガーディアン	到达30级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
27	队长ガーディアン	到达40级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
28	凄腕ガーディアン	到达50级	オーラフィールド(插件)	+2%	—	+2%
29	一流ガーディアン	到达60级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
30	教官ガーディアン	到达70级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
31	大物ガーディアン	到达80级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
32	英雄ガーディアン	到达90级	强化用グラインダー×10	+2%	—	+2%
33	最强ガーディアン	到达100级	ホワイティルウィング(插件)	+2%	+2%	—
34	スキルマスター	10种近战技能到达30级	グラビティブレイク(长剑PA)	近战成系长率2倍		
35	バレットマスター	10种枪械技能到达30级	マヤリーフィーバー(机关铳PA)			
36	テクニックマスター	10种魔法技能到达30级	メギスタール(辅助魔法PA)	魔法系成长率2倍		
37	怒れる战士	猎人职业等级到达5	グラビティストライク(单手剑PA)	—	+2%	—
38	旋风の斩击者	猎人职业等级到达10	トルネードダンス(双刃剑PA)	—	+2%	—



编号	称号	达成条件	报酬	增长率		
				金钱	稀有物品	经验值
39	静かなる狩人	枪手职业等级到达5	ペネトレイトヒット(短铳PA)	—	+2%	—
40	孤高の狙击者	枪手职业等级到达10	ボンマ・マガ(榴弹铳PA)	—	+2%	—
41	辉ける道士	法师职业等级到达5	レグランツ(光テクニックPA)	—	+2%	—
42	星云の代弁者	法师职业等级到达10	ギ・レスタ(辅助魔法PA)	—	+2%	—
43	天驱ける狂战士	上位猎人职业等级到达5	ドゥース・マジャーラ(长枪PA)	—	+2%	—
44	怪力の破坏者	上位猎人职业等级到达10	アンガ・ジャブロッガ(大斧PA)	—	+2%	—
45	华丽なる超铳士	上位枪手职业等级到达5	ツインペネトレイション(双短铳PA)	—	+2%	—
46	至高の暗杀者	上位枪手职业等级到达10	キラーシュート(长铳PA)	—	+2%	—
47	地震わす魔导士	上位法师职业等级到达5	ディーザス(辅助魔法PA)	—	+2%	—
48	星灵の守护者	上位法师职业等级到达10	レンテイス(辅助魔法PA)	—	+2%	—
49	疾风なる曲击士	魔战士职业等级到达5	チッキキョレンジン(飞刃剑PA)	—	+2%	—
50	神速の曲杀者	魔战士职业等级到达10	チュウエイジトツシン(双钢爪PA)	—	+2%	—
51	密なる策士	陷阱大师职业等级到达5	マヤリープリズム(光线炮PA)	—	+2%	—
52	爆炎の指挥者	陷阱大师职业等级到达10	イック・ヒック(钢拳PA)	—	+2%	—
53	机动警护部所属	故事模式第1章过关	レスタ(辅助魔法PA)	+2%	+2%	—
54	总合调查部所属	故事模式第2章过关	クロスハリケーン(双手剑PA)	+2%	+2%	—
55	SEED调查部所属	故事模式第3章过关	スパイラルダンス(双刃剑PA)	+2%	+2%	—
56	装备开发课所属	故事模式第4章过关	マセイソウ(长弓PA)	+2%	+2%	—
57	ローグスの海贼一味	故事模式第5章过关	ブクウサイエンザン(钢爪PA)	+2%	+2%	—
58	教团警卫队所属	故事模式第6章过关	レジエネ(辅助魔法PA)	+2%	+2%	—
59	同盟军游击队所属	故事模式第7章过关	マヤリーヒット(短铳PA)	+2%	+2%	—
60	永远の旅人	故事模式第8章过关	アブソリュートダンス(双刃剑PA)	+2%	+2%	—
61	巫女样のためなら死ねる	战斗不能次数超过100次	オキクドウグ(魔导具)	—	—	—
62	クラッシャー	一次性攻击伤害超过300	ファイナルインパクト(散弹铳)	—	—	—
63	バーサーカー	一次性攻击伤害超过600	ロリポップ(大斧)	—	—	—
64	マキシマムアタッカー	一次性攻击伤害超过1800	バルディッシュ(长枪)	—	—	—
65	メセタフィーバー	持有1000000金钱	メセタフィーバー(机关铳PA)	+3%	—	—
66	ソードコレクター	大剑收集超过80%	ディラガンスレイ(大剑)	—	—	—
67	ナックルコレクター	钢拳收集超过80%	グッダ・イッガ(钢拳)	—	—	—
68	スピアコレクター	长枪收集超过80%	ムグンブルガ(长枪)	—	—	—
69	ダブルセイバーコレクター	双刃剑收集超过80%	ラガン・ラガン(双刃剑)	—	—	—
70	アックスコレクター	大斧收集超过80%	アンク・プッテイ(大斧)	—	—	—
71	ツインセイバーコレクター	双手剑收集超过80%	タイラントスパーダ(双手剑)	—	—	—
72	ツインダガーコレクター	双短剑收集超过80%	タマギリザシ(双小剑)	—	—	—
73	ツインクローコレクター	双钢爪收集超过80%	シデミサキ(双钢爪)	—	—	—
74	セイバーコレクター	单手剑收集超过80%	アポカリプス(单手剑)	—	—	—
75	ダガーコレクター	小剑收集超过80%	デラカザシ(小剑)	—	—	—
76	クローコレクター	钢爪收集超过80%	オウガミサキ(钢爪)	—	—	—
77	ウィップコレクター	光波鞭收集超过80%	ヴィジ・ディラガ(光波鞭)	—	—	—
78	スライサーコレクター	飞刃剑收集超过80%	アスラヒケン(飞刃剑)	—	—	—
79	ライフルコレクター	长铳收集超过80%	キラーエリート(长铳)	—	—	—
80	ショットガンコレクター	散弹铳收集超过80%	シッガ・パクダ(散弹铳)	—	—	—
81	ロングボウコレクター	长弓收集超过80%	ナスヨテリ(长弓)	—	—	—
82	グレネードコレクター	榴弹铳收集超过80%	グッレ・ハンアビ(榴弹铳)	—	—	—
83	レーザーコレクター	光线炮收集超过80%	ラブ・インフェルノ(光线炮)	—	—	—
84	ツインハンドコレクター	双短铳收集超过80%	バトルストッパー(双短铳)	—	—	—
85	ハンドガンコレクター	短铳收集超过80%	ディラガーン(短铳)	—	—	—
86	クロスボウコレクター	弩弓收集超过80%	クッポ・シンバ(弩弓)	—	—	—
87	カードコレクター	投刃收集超过80%	カザキカミ(投刃)	—	—	—
88	マシンガンコレクター	机关铳收集超过80%	デスレイン(机关铳)	—	—	—
89	シャドゥーグコレクター	射导具收集超过80%	エルスラール(射导具)	—	—	—
90	ロッドコレクター	长杖收集超过80%	オウカロドウ(长杖)	—	—	—
91	ウォンドコレクター	短杖收集超过80%	バジユラ(短杖)	—	—	—
92	マドゥーグコレクター	魔导具收集超过80%	デルピー(魔导具)	—	—	—
93	クッキングファイター	任意恶搞武器入手	ジューシーライン(防具)	—	—	—
94	コロニーツーリスト	完成殖民行星全部任务	テイロ/オールセイブ(插件)	—	—	—
95	パルムツーリスト	完成帕尔玛行星全部任务	ソリド/バレットセイブ(插件)	—	—	+2%
96	ニューデイズツーリスト	完成新迪兹行星全部任务	カテ/テクニセイブ(插件)—	—	—	—
97	モトゥブツーリスト	完成莫特步行星全部任务	ソリド/スキルセイブ(插件)	—	—	+2%
98	英雄はひとりじゃない	使用联机模式玩游戏	ラッピー着ぐるみ(服饰)	—	—	—
99	称号コレクター	获得30个称号	オパオパ(射导具)	—	—	—
100	ＰＳパーフェクト	获得全部称号	ヒャッカリョウラン(双手剑)	—	—	—

攻略研究

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄
是非成败转头空，青山依旧在，几度夕阳红
白发渔樵江渚上，惯看秋月春风
一壶浊酒喜相逢
古今多少事，都付笑谈中……
相信大家小时候都看过《三国演义》，
每当读起这脍炙人口的诗句，
都能勾起不少玩家的三国回忆。
让我们拿起手中的NDS，
一起进入群雄割据的动乱年代吧！





三国志大战 天

NDS TAB ●SEGA●2008年8月7日 ●1-2人/5800日元●2048Mbit

扮演乱世枭雄驰骋于三国历史上！

游戏简介

《三国志大战——天》是世嘉推出的一款卡片对战游戏。该系列原本是在街机上推出的作品，后来在NDS上也推出过前作，而且有中文汉化版。这次的续作在原作的基础上新增了不少系统，在耐玩度上比前作也有着本质的提升。与光荣的《三国志》系列不同，本作没有内政方面的要素，全部需要卡片战斗。而影响战斗的关键就是玩家拥有什么样的武将卡片，所以玩家在游戏中最重要的就是卡片的收集。本篇攻略主要针对没有接触过本系列的玩家，对游戏的系统方面着重介绍，后面附有战略之章的全部剧情出发条件，希望对大家有所帮助。

操作说明

十字键上	让选择的武将朝上方移动
十字键下	按住不放即可用触摸笔指定武将的转向
十字键左	让选择的武将朝左边转向
十字键右	让选择的武将朝右边转向
A键	计略锁定键
B键	使用计略
X键	使用奥义
Y键	切换显示武将卡片的兵种
L、R键	按住即可使用十字键转动视角(通常情况下游戏的视角将会自动跟踪出战的角色，但是使用L、R键也可以随时自由调整视角）

菜单详解

战略ノ章	在中国大陆舞台上，以统一天下为目标的单人游戏模式。进入后可以自由选择各个剧本进行游戏。
锻炼ノ章	可以一边学习游戏的基本操作,一边和电脑进行对战。建议新上手的玩家可以先在这个模式内了解游戏的基本操作，全部完成后还有卡片奖励。
通信ノ章	通过通信WIFI，可以和全世界的玩家进行对战，同样也可以和朋友们联机交换卡片等等。
军议ノ章	查看君主和武将卡片的情报，并且可以进行部队编成。此外还可以进行游戏的系统设置，以及删除记录与否等等。
用语说明	介绍游戏具体的操作方法和名词解释。



←游戏中实际战斗的画面，玩家可以体验到紧张的战斗气氛。

游戏系统战术指南

在战术指南篇里主要为大家介绍游戏系统方面的基础知识，方便玩家对游戏上手了解。

卡片移动、胜败规则

玩家需要扮演的是三国乱世里的君主，必须和其他势力的诸侯战斗。如果你是第一次接触这个游戏的玩家，首先要了解游戏里相关的系统。游戏的战斗是在NDS的上画面里显示战斗场景，玩家要使用触摸笔在下屏进行战术安排。基本上每一战的战斗目标，就是要攻下对方的城池。所以，玩家要指挥己方麾下的武将，朝敌方的城门方向进军。在地图上靠近玩家视角一方的就是我方的部队。玩家首先要做的，就是指挥部队在战场上移动。指挥部队是在下屏的盘面上进行，首先要进行部队的配置。盘面被分为敌阵和自阵两块，我方只能够在自阵上配置部队。把武将卡片用触摸笔拖到自阵的盘面上即可配置部队，让部队在战场上移动，也是同样在盘面上操作。把卡片拖到盘面上的相应位置上，部队就会在战场上移动。



→影响到战局关键就是玩家手中拥有的各种武将卡片了。

下面再介绍一下攻城的方法。把部队移动到地方城池门口，就会开始攻城，同样在盘面上把部队拖到最上方即可。一旦朝敌方城池进军以后，就会出现攻城槽。攻城槽和时间槽同样会逐渐减少，当攻城槽出现一段时间以后即可开始攻城。不断使攻城槽降低，让敌方的气槽变成零就算胜利。同理，我方如果城池被攻陷的话就会直接败北。此外，城门也是有弱点的，这一点就请玩家自己探索吧……如果时间为零了的话，气槽值较高的一方就算胜利。总之，操作武将朝敌方城门移动，在规定的时间把攻城槽降为零就是作战的目标。在实战中，敌方的部队也会朝我方进攻，所以，大家还是在实战中慢慢总结经验吧。

在实战中，可以同时指挥多个部队。在所有的武将卡片中，有一项名为武将コスト的数值。每场战斗里出战的角色总コスト值不能超过8点。也就是说，コスト值为2的武将每场战斗最大只能出阵4人，コスト为1的武将最大可以出战8人。而且，即使是相同的卡片，能力值也会有细微的区别。注意相同的卡片不能编成在同一个军队中，这一点必须注意。



←玩家的操作主要在下屏触摸屏上进行，指派武将的具体行动。

战斗撤退、部队回复

在实战中不可能眼睁睁的看着敌人攻打我方的城池放任不管的。如果中途阻截敌人部队的话，敌人就无法靠近我方的城池。下面为大家介绍一下具体和敌人部队的战斗方法。在地图画面内侧的一方就是敌人的部队，敌人的部队是灰色的，而我方的则为红色。只要移动部队接触敌军部队，士兵们就会开始战斗。此时，武力较高的部队就能体现出自己的优势了。兵力先降为零的一方就会被击破，同时撤退回城，此时只有依赖其他的武将攻击敌军了。下面，大家最关心的也就是如何回复撤退士兵的兵力了吧。已经撤退的部队，将会在战场画面和下屏的盘面上留下印记。下面，就赶快把撤退的部队调回城池吧。使用触摸屏把部队移动回城之后，就会出现复活的时间值。当时间值变成0的时候该部队的兵力就能回复，并能再次参加战斗。此外，即使把没有撤退的部队移动回城，该部队的兵力也能够得到回复。所以，大家在战斗中只要移



攻略研究



动部队接触敌军，并及时把撤退的部队调度回城即可。

虽然在战斗中被击破的部队将会暂时撤退，不过让兵力所剩不多的部队及时回城补充兵力也是一个不错的战术。在每场战斗之后都会出现对玩家这一战的战斗评价，评价主要是根据击破敌军部队的次数和减少攻城槽的多少而定。在战斗中胜出的话，玩家的地位也会上升，所以请大家在游戏中好好的表现吧！

兵种相克、进阶战术

部队也有着多种区别，其中一共有着3种影响战斗力关键的兵种，下面就给大家介绍一下。基本上兵种分为骑兵、枪兵、弓兵这三种，骑兵是移动速度最快的兵种，而且，如果连续冲击的话，就会出现必杀“突击”，给敌人造成大伤害，突击之后将会和敌人拉开一段距离，如果能连续发动突击的话，对战局非常有利。接下来，枪兵是近战系最强的兵种，而且，如果连续转换方向的话将会使用特技“枪击”攻击敌人，窍门就在于卡片停止之后在瞬间转动即可。此外，如果遇到正在突击的骑兵的话，将会发生“迎击”技能，同样能构成大幅伤害。最后就是弓兵，可以从远处发射弓箭攻击敌人。通常情况下，如果不是静止状态将无法用弓箭攻击敌人，但是如果静止了一段时间之后再移动的话，将可以使出“走射”技能，不但能够一边射击敌人，还能一边高速地移动。想一边逃脱敌人，一边攻击，或者是追击逃走的敌人时非常有效。在这里非常重要的就是3种兵种相克属性了，骑兵由于移动速度较快，所以一般不会受到弓箭攻击，而枪兵善于迎击速度较快的骑兵，弓兵能够不被枪兵近身就能牵制对方，所以原则上骑克弓、枪克骑、弓克枪。除去基本兵种之外，也有其他的兵种存在。攻城兵虽然移动速度较慢，但是可以对城池构成较大伤害。步兵虽然没有什么长处，但是没有弱点平衡性比较好也正是他的优点。但是，基本上常用的都是骑、枪、弓这三个兵种，请大家一定要灵活运用。



→在战略之章内只要达到一定条件要求，就可以出发历史事件。



←本次DS版中新增了军师卡片，使用军师计谋之后还有特写动画。

武将计略、军师奥义

左右整个战局的最重要因素，就是武将的计略和军师的奥义了，下面给大家简单介绍一下。所谓的计略，就是各名武将所持的必杀技。根据武将不同，计略的种类也很多。首先要想使用计略，士气是关键。根据计略的种类不同，需要的士气值也有变化。士气槽会随着时间的经过而逐渐地上升。积攒到一定士气之后，可以使用计略的时候，武将周围将会出现一个印记。此时只要用触摸笔点一下想使用计略的武将……再点击一下屏幕右下角的计略键即可。只要拥有足够的士气，计略可以无限次使用。但是，大多数的计略都有着使用对象范围，所以应该随时改动武将的方向，把武将移动到对象范围内才行。想改变方向的时候，只要按住方向下键不放，再点击你想转变的方向即可，当然，使用十字键的左右来改变方向也是可以的。此外，士气槽还有一点需要注意的地方，武将们都有着魏、蜀、吴等所属势力。随着出阵同势力的武将越多，士气的最大值也能够得到提升，影响到势力的士气最大值的多少也和军师卡片的势力有关。

下面给大家简单介绍一下军师吧。军师虽然不能直接参加战斗，但可以使用强力的奥义来支援战斗。虽然军师也有很多种，不过大体上只拥有两个奥义。兵略是给战场全体带来效

果的技能，而阵略只能在战场上限定的范围内才能发挥效果。军师卡片在每次战斗中只能使用一次。此外，部队里有相同姓名的武将存在的情况下，也无法使用。军师可以通过训练来令其成长，只要有兵粮就可以进行训练，所以只要消费兵粮，进行训练，从而能达到令军师不断成长的目的。随着军师的等级不断的提升，军师本人的能力值也会随之上升，战斗中奥义的威力也会明显的增强。当然，这里的训练只有在锻炼实习模式里面才能进行哦。

接下来，在战斗之前，必须要选择军师所使用的技能。不管是兵略和阵略，在战斗中只能选择其中一种。在这里拿选择阵略举个例子，选择阵略的时候，必须要选择发动的场所。在放置卡片的时候将会出现效果范围，根据技能不同，范围也会有所变化。随着发动阵略之后，该范围内将会受到各种效果的影响。所以应该事先考虑清楚具体应该在哪里发动技能，决定了配置场所之后，在战斗中也无法再次更改，这一点务必注意。当然，如果选择兵略的话就不用再选择配置场所了，因为兵略的效果将会覆盖战场整个地图。虽然阵略在任意时间都可以使用，但是根据奥义槽的积攒状况，使用的时间也会产生变化。气槽将会随着时间的经过而逐渐上升。而且，选择兵略的情况下，随着奥义槽的积攒，威力也会逐渐增强。在战斗之前如果配置好了军师卡，在右上角的小地图上将会显示出配置的效果范围。想使用奥义的时候，只要点击触摸屏右侧的蓝色奥义键即可。军师的奥义技有很多种，所以大家努力去寻找自己所想要的军师吧！

此外，奥义里面还有一个小秘密。武将卡片分为天、地、人三种属性。如果和玩家选择的奥义属性相同的武将卡片越多，在开战出场不久就会有额外的奥义槽加成！所以在选择奥义之前，应该灵活参考一下出战的武将为上。



←把武将卡片移动到指定位置上，相应部队也会随之行动。

战略之章剧情详解

战略之章就等于剧情模式，玩家在规定的剧本中扮演特定的势力，达成胜利条件就算过关。



当玩家完成了锻炼之章的任务，基本熟悉游戏的系统之后，便可以进入战略之章体验三国志大战的乐趣了。战略之章一共分为6个章节，每一个章节内分成3个势力，其中第一、第二个是固定势力，第三个是玩家自己的原创势力。原创势力部分没有历史剧情，达成胜利条件即可过关。考虑到攻略的实用性，在这里着重列出固定势力的剧情触发条件，方便玩家达成每一关内的分支剧情。

玩家每结束一章剧情，会根据玩家的战绩而获得若干张卡片和一枚DS专用卡片及相关称号，注意如果得到的评价太低，则无法得到某些额外的卡片奖励。初次进行游戏的时候必须按照剧情顺序一章一章的打下去，全部六章完成之后可以得到一张DS卡片曹丕一张，同时战乱模式开启。战乱模式相比前几章剧情而言难度有着明显提升，而且对玩家还有种种限制。完成战乱模式之后即可获得DS卡片关羽。

第一章　黄巾の乱

STAGE1　曹操军

根据地：洛阳	登陆コスト：8
初始资金：800	开始年月：184年1月

胜利条件：在184年12月之前攻占彭城(12个月时间)

过关奖励：DS周仓

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时把SR曹操放入卡组	300
苍天既に死す	使用包括曹操的卡组与张角战斗	500
夏侯兄弟の誓い	在184年1月到3月之间把R夏侯敦和R夏侯渊放在同一领地	500
曹仁と曹洪	在184年4月到5月之间让曹仁和C曹洪参加战斗	500

STAGE2 刘备军

根据地：涿	登陆コスト：9
初始资金：800	开始年月：184年1月

胜利条件：在184年12月之前歼灭黄巾军(12个月时间)

过关奖励：DS曹彰

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
桃园の誓い	在184年1月到3月之间将R刘备、UC关羽和R张飞放在同一领地	1000
刘备の意思	使用包括R刘备的卡组与张角战斗	500
简雍と刘备	在184年使用包括R刘备和C简雍的卡组战斗	500



第二章 暴虐の魔王

STAGE1 曹操军

根据地：下邳	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：189年7月

胜利条件：在190年12月之前攻占长安（18个月时间）

过关奖励：DS夏侯渊

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR曹操放入卡组	300
奸雄と魔王	使用SR曹操和董卓战斗	500
武人の幸福	在189年7月到11月之间将SR曹操和UC夏侯渊放置在同一领地	500
曹家の力	在189年12月到190年6月之间使用SR曹操与C曹洪迎战进攻而来的敌人	500
虎痴	在190年12月之前使用SR曹操和R许褚取胜（不确定）	500

STAGE2 孙坚军

根据地：长沙	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：189年7月

胜利条件：在190年12月之前攻占长安(18个月时间)

过关奖励：DS马良

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR孙坚放入卡组	300
传国の玉玺	在190年12月之前让SR孙坚和UC程普进军至洛阳	1000
祖茂奋战	在189年12月到190年6月之间使用C祖茂迎战进攻我方的R华雄(如果攻下城池之后事件就不会发生，拖延时间即可。)	500
江东の虎	使用SR孙坚攻入R华雄所在的都市	500
孙策の初阵	在189年10月之前使用包括SR孙坚和孙策的卡片战斗	500

第三章 群雄割据

STAGE1 孙策军

根据地：柴桑	登陆コスト：10
初始资金：1500	开始年月：192年10月

胜利条件：在193年12月之前占领6座城(15个月时间)

过关奖励：DSカイ越

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R孙策放入卡组	300
断金の交	在193年3月之前将R孙策和R周瑜放置在同一领地	500
两雄の出会い	在193年9月之前使用R孙策与UC太史慈战斗	500
死の仙人	在193年9月之后使用R孙策与出现于会稽的于吉战斗	500
江东の二乔	在193年4月到9月之间将R孙策、R周瑜、R大乔和R小乔放置在同一领地	500

STAGE2 刘备军

根据地：下邳	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：192年10月

胜利条件：在193年12月之前占领6座城(15个月时间)

过关奖励：DS公孙瓒

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
复仇と大义	在193年9月之前使用R刘备迎战进攻下邳的SR曹操	500
甘き愈し	在192年12月到193年9月之间将R刘备和UC甘皇后放置在同一领地	500
三尖刀と青龙刀	使用UC关羽和UC纪灵战斗	500
蜂蜜の梦	使用R刘备和UC袁术战斗并取胜	1000

第四章 最强の武

STAGE1 曹操军

根据地：许昌	登陆コスト：12
初始资金：1200	开始年月：194年5月

胜利条件：歼灭吕布军　过关奖励：DS张飞

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR曹操放入卡组	300
武勇と知勇	在194年7月到195年4月之间使用SR曹操进攻SR吕布的领地	500
必死の防战	在195年4月之前使用R荀或迎战进攻我方的SR吕布	500
盲夏侯	使用R夏侯敦战斗	1000

STAGE2 吕布军

根据地：下邳	登陆コスト：8
初始资金：1000	开始年月：194年5月

胜利条件：在195年12月之前统一天下(18个月时间)

过关奖励：DS小乔

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR吕布放入卡组	300
その智は武の为に	使用SR吕布和UC陈宫与SR曹操进行战斗	500
天下无双の军	使用SR吕布、R高顺、R张辽进行战斗	500
飞将の娘	把SR吕布和R吕姬放置在同一领地	500

第五章 赤壁の战い

STAGE1 刘备军

根据地：江夏	登陆コスト：10
初始资金：600	开始年月：207年5月

胜利条件：在208年12月之前歼灭魏军(18个月时间)

过关奖励：DS孙尚香

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
三顾の礼	在207年5月到10月之间把R刘备和诸葛亮放置在同一领地	1000
伏龙と凤雏	在207年5月到2月之间使用R庞统和SR诸葛亮与SR曹操战斗	500
徐庶の忠义	在208年2月以后使用R庞统战胜R徐庶	不详
弓腰姬	在208年5月以后把R孙尚香和R刘备放置在同一领地	500

STAGE2 孙吴军

根据地：建业	登陆コスト：12
初始资金：1200	开始年月：207年1月

胜利条件：在207年12月之前打倒曹操(12个月时间)

过关奖励：DS姜维

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R周瑜放入卡组	300
东南の风	使用SR诸葛亮和R周瑜与SR曹操战斗	500
苦肉の策	使用UC黄盖和SR曹操战斗	500
宿将の决断	在207年1月把R周瑜和UC程普放置在同一领地	500
犬猿の仲	使用UC甘宁和UC凌统参加战斗并取胜	500

第六章 天下三分

STAGE1 刘备军

根据地：江夏	登陆コスト：12
初始资金：1200	开始年月：211年1月

胜利条件：在211年12月之前占领8座城池(12个月时间)

过关奖励：DS黄月英

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
志は义より重く	在刘璋逃离战线之前把R刘备、UC法正和C孟达放置在同一领地	0
关羽VS黄忠	使用SR关羽和R黄忠战斗	500
张飞VS马超	在211年5月使用UC张飞和增援汉中的马超战斗	500
张飞VS严颜	使用UC张飞和UC严颜战斗	500
简雍の言叶	使用简雍进攻刘璋所在的领地并取胜	1000

STAGE2 马超军

根据地：西平	登陆コスト：8
初始资金：800	开始年月：211年1月

胜利条件：在212年12月之前统一天下（24个月时间）

过关奖励：DS陆逊

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R马超放入卡组	300
离间の计	使用R马超和贾诩战斗	500
虎と狮子と	使用R马超和许褚战斗	500
烈女の正义	使用R马超和王异战斗	500

玩后感 三国志大战系列在DS上推出的最新作品，相比前作而言，又增加了军师卡片等新要素，整个游戏的可玩性得到进一步的提升。不过，该系列属于核心向的游戏，只有深入了解了这款游戏，才能玩出乐趣出来。一狼本人虽然也是三国系列的FANS，但由于时间等原因所限，也无法投入太多的精力。而且这种卡片战斗，全程都需要玩家自己用触摸笔操作，战斗的紧张感比较强，对于玩惯了光荣系列作品的玩家来说，可能会有些不适应吧。战斗中频繁的操作以及卡片组合等战术安排，都对玩家是个严格的考验。建议新手先在锻炼模式中提升军师等级，然后再挑战战略之章吧。 □文责/一狼

怎么样，看到这个标题糊涂吗？不糊涂吗？如果你能看懂这个标题的话，说明你的宅度已经有6成以上了哦。“便当”原指临时演员戏份演完时，可以跟剧作组拿一份便当（盒饭）。这个词大致是通过周星驰的《喜剧之王》而广为人知的。星爷在剧中为了拿到一份只有演员才能领的便当，一次次扮演“尸体A”“路人B”等角色。后来“便当”一词的意思发生了延伸，指角色死掉或者失踪，再后来，“便当”成了角色死亡的专属代名词——被人干掉的家伙，就是“领了便当”；某人杀死了其他角色，则是“给XX发了便当”。

□文责/露琪、八房



电玩角色凄惨生活揭秘
——第1届游戏圈便当大展

啊咧？你说继莫名其妙的标题之后又来了莫名其妙的前言？这个如果不解释一下的话，会有不少人困扰吧……在封面上印个硕大的“死”字好像不雅观嘛。不过事实上，我们今天要谈的正是游戏当中的“死”。自从我们开始游戏，便几乎都在和各种各样的“死”打交道——一枪射过去，敌兵应声倒地（多半还会闪烁几下消失）。不过这样的“死”太平常了，让人司空见惯。真正让人有印象的死亡，恐怕还是在剧情相对丰富的RPG里。游戏进步，剧情也都花样百出，连带人物的死法也多起来了。今儿个咱就说叨说叨这个吧。

扎克斯 07年最悲情便当男

若论掌机上2007年度的最悲情人物，当非扎克斯莫属了，首先是他死得实在是很轰轰烈烈，知名度也算是去年最高的吧——试想，有PSP的玩家、FF的fans、动漫爱好者们……相信这个小帅哥的死讯一定第一时间就传遍了半个地球吧（笑）。

从游戏角度来讲，扎克斯的死虽然有些煽情，有些俗套，但确实还是非常让人感动的——为了自己的信念、友谊以及理想，背对同伴，单身仗剑面对铺天盖地的敌兵，迎接已经注定的结局，这已经充满了悲剧英雄的色彩，而当扎克斯最后的弥留之际，游戏的核心系统：DMW不断地转动，那些记忆中的片段不断地闪现然后四散纷飞，眼前的景物逐渐模糊，最后在一片朦胧当中，唯独艾莉丝——扎克斯心底最隐秘、最珍视的感情，被永远定格在了记忆中。相信在这一瞬，手捧PSP的玩家眼圈都有些许的湿润吧，也就是在这一瞬间，玩家们豁然明白了DMW系统的意义，不由得深深叹服游戏设计者的良苦用心。



↑本次的明星人物就是你了。虽然理论上要放领便当的截图，不过那个血肉模糊似乎不太合适（笑）。

呃，扯远了呢，我们好像要说扎克斯死掉的悲剧性来着。事实上这次这个家伙能够位居本篇稿件的榜首可不仅仅是因为在游戏本身的表现——在“戏外”这个家伙也称得上是个悲剧人物。大家都知道FF7CC并不是一部独立的



心得 新疆 娄霄 我不想上边角栏，上了就不能中大奖了！（库巴：谁告诉你上边角栏就不能参与抽奖了？居然还写心得。）男，17岁，乌鲁木齐师大附中高二8班，830000，QQ369333774



↑小扎义无返顾地冲向无穷无尽的敌兵，真是太悲壮了。这一段的剧情塑造实在是悲剧艺术的典范。

作品，相信玩过FF7都知道我说的是什么——扎克斯死了其实也不太踏实，不仅自己的心上人后来“变节”了，而且变节的对象正好是自己豁出性命保护的小白脸克劳德(汗)！更为糟糕的是，连艾莉丝到头来也都还是死了；自己豁出性命救下的克劳德也因为杰诺瓦细胞、魔晃、精神刺激等等莫名其妙的原因精神分裂，把可怜的扎克斯和其他东西一起脑内屏蔽(=，=)了……

仔细想想，这个可怜的家伙，他毕生守护的东西貌似一件也没守住啊：女友跑了，自己的存在也几乎被人遗忘了。到头来，他也只是FF7里几位NPC口中的“那个人”，只是克劳德坏掉大脑里的某角落和艾莉丝带进坟墓记忆的某剪影啊。喂，那些热爱给死人翻案的同人作者，赶紧把他从死人堆里拽出来啊！

悲情指数：★★★★★★★★★★

影响力：★★★★★★

评语：生得伟大，死得窝囊。

奖品：超豪华双料便当

卡米那 突破天际的红莲团领袖

这是一个尚未察觉自己命运的男人的故事。

未来的地球，人类都在地底下挖掘洞穴建造家园和饲养牲畜，在不断的地震与塌方中度



→引领着西蒙前进的卡米那，即使临死前胸膛也挺得笔直。

过了上百年的岁月。地底下有一个名叫基哈的村落，村庄里有一名叫做西蒙的少年和一位名叫卡米那的青年，前者为了帮助扩大村子的规模每天都在努力地挖着隧道，而后者一直坚信着村子上面有“地面”的存在，并且计划带领自己组建的红莲团突破阻挠去往外面。某天，少年在挖洞的途中偶然发现了一台闪耀着不可思议光芒的小型钻头机，接下来突然爆发的强烈地震使村子的天井崩塌，从地面上掉下了一架巨大的机器人，并且鲁莽地在村子里进行暴走搞大肆破坏。就在此刻，手持巨大狙击枪的性感少女阳子也从天而降，她是因为追赶那架机器人前来基哈村的；然而，狙击枪的威力还不足以击退那架机器人。紧要关头，西蒙想到了以前在地层中挖出来的小型钻头机，决定带着大哥卡米那及阳子一起过去，与巨大机器人展开对等的战斗……



↑大哥卡米那的招牌pose，既然身为男人那么就要做一名顶天立地的男子汉。



如果说扎克斯是去年游戏业最有代表性的悲情人物的话，那么卡米那毫无疑问是去年动画界最悲情角色的代言人。作为《天元突破 红莲之眼》上部《立志篇》的绝对主人公，卡米那是拥有超凡领袖魅力的人情派热血汉，相信不管什么事都能够靠气势解决的唯心论发言人。因为孩提时代曾被父亲带到地面上，所以经常不满地底下世界常年不见天日的黑暗生活，逐渐成为了基哈村内头号滋事分子。到达地面后为搜索兽人的据点而展开行动，旅途中与西蒙携手一再击退兽人的颜面部队，令红莲团声名大噪，各地零散的抵抗战士听到他们活跃的传闻相继入团。

卡米那平时带着从村长处抢过来的日本刀，身穿父亲的红色披风和髑髅手镯，其它外在特征包括有上半身左右对称的蓝色刺青，以及眼睛上那副V字型的红色太阳镜。此外他还有将敌人的东西据为己有的倾向，其配刀、座机、红莲之眼的头盔等都是战利品。随着红莲团的扩

大，卡米那决定发动大红莲强夺作战。作战时，为了掩护西蒙，他率领着其他同伴一起在最前线持续奋战。可是也正是为了唤醒在战斗中陷入迷茫的西蒙，卡米那不慎被敌方四天王之一偷袭遭受到致命伤的重创，战斗结束时给西蒙留下“男子汉的信念”后便气绝阵亡了。

那一天，西蒙他们失去了一个无可代替的人。然而卡米那大哥身穿红色披风右手指向天空的背影，已经永远烙印在了每一名大红莲团成员的灵魂深处。

悲情指数：★★★★★★★★
影响力：★★★★★★★★★
评语：就算是自掘坟墓也要钻破障碍，突破一切就是胜利。
奖品：阳子特制的10倍奉还便当

里昂·玛格那斯 传说中的面具男

1997年12月，NAMCO公司在PS平台上发售了年末RPG大作《宿命传说》，这是传说系列时隔两年之久推出的第二作游戏。就好像是跟当年初SQUARE推出的RPG神作《最终幻想VII》首尾呼应一样，男主角斯坦与克劳德一样也是一头飘逸的金发，女主角露蒂更是一身性感的红黑打扮基本和蒂法如出一辙。当然，今回要说的不是男女主人公如何携手拯救世界的爱情物语，而是被称为传说系列史上塑造最成功的反派角色——里昂·玛格那斯。（顺带一提，本作于2006年底在PS2上发售了重制版，今年初又在PS2上推出了导演剪辑版）

里昂的外形酷似少女（同人女们请不要做花痴状先……），这应该跟他的父亲修格对自己很冷淡不无关系。修格的妻子克丽丝在生下里昂后不久，因为产后身体过于虚弱而离开人世，目睹这一切的管家女仆玛莉安于是代替克丽丝，又担当起了如同母亲般温柔善良



←裘达斯摘下面具露出里昂的脸孔时，同人女纷纷表示过去这么些年依然帅气十足。

地照顾少爷的职责。所以从很小的时候开始里昂就封闭着自己的内心，只有在玛莉安面前他才会显露出真正的自己；对里昂来说，玛莉安是和他唯一在一起生活过的亲人。

游戏里与斯坦一行人相遇后，里昂开始学会信任同伴，并且渐渐地跟大家伙成为朋友。但是在第二次天地战争中，为了救回自己最爱的女人玛莉安（被他父亲当作人质），里昂别无选择背叛了昔日的同伴，最后沉眠于海底洞窟（PS与PS2版在此段剧情上有所差异）。直到临死前他才说出自己其实是露蒂的亲弟弟，也就是续篇《宿命传说2》里男主角凯伊鲁的舅舅……

“无论重新再来多少次，我都会选择相同的道路！我从来没有为自己做的事后悔过！”

18年后，圣女艾露莲使里昂复活，希望借助他的手创造出自己心目中的理想世界。不过艾露莲却未能如愿，里昂对于那虚幻的爱、名誉、未来毫不在乎。

“我……不是……里昂·玛格那斯。我是……裘达斯！”

在那一瞬间，里昂终于舍弃了过去那个迷惘的自己，迎来了新生。原本应该是以背叛者的身份结束生命的里昂彻底洗去了污名，得到了所有人的理解；再加上后来的隐藏必杀技“真神炼狱刹”中那决心斩断过去的誓言，最后展现在我们面前的是一个全新的里昂·玛格那斯——从悲剧之英雄到真正的救世主。虽然峰回路转得有些突然，但却对过去相对残缺的人物形象得到了最好的补足。

悲情指数：★★★★★★★★
影响力：★★★★★★★★
评语：帅哥为情假死，腐女为其超生。
奖品：玛莉安特制的母爱便当

问答 浙江 钱振福 PSP秋之回忆中小夜美路线中有一处会死机，如何解决？
男，19岁，宁波市彩虹南路彩虹国际，315040，QQ455124949

银贵 最没存在感的悲剧

这谁啊？相信这是你们绝大多数人看到小标题之后的第一反应。确实，出现这个情况倒也不能怪你们……

《百兽王ゴライオン》是一部上个世纪80年代的日本机器人动画，其大致剧情如下：传说在神话时代，巨兽百兽王曾向神挑战，作为惩罚，被分成了5个部分，而机器人“百兽王”则是古代巨兽精神的复活。黄金旭、银贵、黑钢勇、青铜强和锡石宏这五个人因缘巧合成为了百兽王的驾驶员，偏偏这玩意又是反抗邪恶的鲁勒王国的秘密武器，所以在某星球法拉公主的带领下，几位主角奔赴战场。

话说为什么这家伙会入选呢？机战你们都玩过吧？机战最大的卖点又是什么呢？自然是各大机器人的同台竞演，让不同作品、不同时期的各路英杰们汇聚一堂，来个“关公战秦琼”，管他什么合理不合理，只要热血就够了！为了让不同时代的人碰面，所以走的不能走，死的不能死——很多在原著中领了便当的家伙在机战里都获得了“新生”，一个个活蹦乱跳的。百



←我甚至找不到一张单独相片。注：右起第二位为银贵先生。

兽王作为机器人动画，自然也有资格入选，于是在NDS的《机战W》里，百兽王登场亮相。原著中，由于中了敌人的奸计，银贵非常光荣的身负重伤（据说本来是设计成死了的，但因为少年动画要避免血腥死人情节所以改成重伤），这便当都送到嘴边了，最后还是活了过来。可问题是原著中，代替银贵驾驶百兽王的是法拉公主……于是，不知是纯属偶然还是编剧“向原著被砍情节致敬”。在热血>RY>情节的机战W中，银贵同学为了乖乖的给LOLI公主让出副驾驶的位置，结果就这么莫名其妙的挂了（笑捶地），成为了极为少数的，几乎是唯一的，在原著里没有挂断却在机战里领了便当的家伙。最可笑的是，《机战W》中为银贵举行葬礼时，主角还假惺惺的悼念说他“是个平时不怎么说话



←为了给那位穿着粉色制服的公主让路，某人被无情地抛弃了。

却很有存在感的人”——问题是这家伙压根就没什么存在感啊！连领便当都是为了“给美貌公主让路！”这种理由，这分明是赤裸裸的黑色幽默和讽刺啊……

悲情指数：★★
影响力：★★★★
评语：死出喜剧的效果也很难得……
奖品：公主手制纯白饭便当

玛娜女神 宿命的女主人公

玛娜，是世界万物之源。远古时代，玛娜女神降临到这片一无所有的大地。女神左手持着照亮黑暗的希望之光，右手持着斩除邪恶的圣剑。在召唤出神兽和精灵，共同创造出世界之后，女神为了和平，抛弃了手中的圣剑。据说在那一瞬间，剑就生锈了。之后，为了守护世界，女神变成了一棵世界树。据说那个地方，现在已经成为圣域，并被不可思议的力量保护着。许多年以后的今天，围绕着玛娜，新的命运的故事即将开始……

上述这段文字摘自GBA版《新约·圣剑传说》的引言。本作是系列起点的GB版《圣剑传说～最终幻想外传》重制版，也就是从最初的这一代开始，奠定了系列的一大特征——游戏结局时女主角会幻化成玛娜之树，与男主角天各一方共同守护着世界的和平。

游戏中的最终boss朱里亚斯是毁灭玛娜一族并且间接杀害男主角父母的元凶，对于男主角而言，和女主角一起追到圣域阻止企图得到玛娜之力的朱里亚



←《圣剑传说DS》版的玛娜女神，一直在默默地注视着主角们的行动。

特别策划



→《新约圣剑传说》的女主角玛娜，做出过努力后的她平静接受了玛娜一族与生俱来的宿命。

斯，本是如1+1=2般的理所当然。然而当朱里亚斯把自己的一番话说出来后，男主角之前如同钢铁般坚定的信念也开始产生动摇。

“难道把自己所爱的人作为供品，就是你所谓的正义？”“如果是这样……那我……我至今为了保护你所做的一切到底是……”

虽然在早已抱有觉悟的女主角的鼓励下，男主角再度驱散了心中的迷茫，但我们可看出人类的内心确实如影之朱里亚斯所说的那样脆弱，极容易产生动摇。那么内心如此脆弱的人类为何能够举起圣剑打败了拥有玛娜之力的朱里亚斯呢？在威利的话里可以找到答案：“内心的脆弱也是我们人类互相认同对方的一部分。”诚然，人类是一种思想感情极其复杂的生物，充满着各种矛盾和性格缺陷；但人们正是通过互相认同与互相信任对方，来弥补内心上脆弱所带来的不足。“圣剑”系列的制作人正是抓住了这一点而写出了如此内涵的对白。

随着新的玛娜之树诞生，世界也从新的时刻开始了。但是同伴们都不曾忘记为玛娜而战的那些日子，以及逝去的人们，和那无法追回的时光。四散在世界各地的同伴们，都各自走着自己所信仰的道路充实地生活着。

岁月流逝，当同伴们都已不在世上，往事也成为了传说。人们会发现吗？掩藏在传说背后的那小小往事，玛娜和玩家寄托希望之光的故事。

悲情指数：★★★★★★★
影响力：★★★★★★
评语：死并非是生的对立面，而是作为生的另一部分永存。
奖品：玛娜之力幻化特制的圣剑便当

红狼 死得重于泰山的典范

红狼这个名字是不少老一辈国内玩家心中最为经典的回忆之一。事实上，仅仅是在今年的特稿中，我和其他编辑好像已经不止一次的提到过红狼和《重装机兵》系列的名字了吧。让我想想，《旁门左道》那个稿子里有一次，《追忆逝去系列》又写了一次（沉思中）……Fans们这种近乎执念的热情也从某个角度证明该角色确实在系列中具有举足轻重的地位。

虽然人气远超主角，但红狼毕竟是一个配角，他在游戏中的戏份其实说到底，也只是一路追寻着恋人，途中遇到过几次主角，最后中了敌人奸计领便当而已，不过也正是这份便当化腐朽为神奇，让他有了今日的地位。话说当年FC游戏，限于机能问题很少有严肃的主题，而重装机兵则以浓墨重彩的世界观和相对成年些的剧情奇兵突出，成了一代人心中的经典，剧情的最高潮之一，也就是红狼的死了，可以说红狼的死掉正是整个重装机兵剧情精髓的体现——于是乎，一份便当激起千层浪，人们纷纷以研究BUG、修改、同人作品等各种各样的形式去“拯救”红狼君，厂家自然也了解群众的呼声，虽然没把红狼从死人堆里拽出来，却在《重装机兵2》里加入了红狼留下的战车，而且和1一样也是第七辆——没想到，这在今后居然成了系列的惯例，直到系列死掉，每一作里都会有那么一辆红色的强大坦克等着玩家去驾驶……

从配角死成主角，让每一个玩过的人都忘不掉，更生生死出了一个系列惯例。上次我们在配角特稿里说，配角活到皮卡丘这个份上真



←某玩家的同人作品。一直有铁杆玩家用漫画、同人游戏等手段不断地为这个像素构成的家伙翻案。



↑每代MM中都会有这么一辆红色的坦克，多数情况下还都是第七辆，真是"阴魂不散"啊（笑）。

是到头了——那么这次我要说，配角死到红狼这个份上，真的也已经难能可贵了啊……一个配角的完美便当，不是吗？

悲情指数：★★★★★★
影响力：★★★★★★★★★★
评语：死得其所，快哉快哉！
奖品：无限次无限期便当餐券

瓦尔基里 引领亡魂的女武神

《北欧女神传》是前ENIX公司于1999年在PS上推出的一款经典RPG，并且于2006年3月在PSP上发售了复刻版《北欧女神传：蕾娜丝》。游戏的背景以北欧神话为展开，如果说东方的神话是玄妙而神秘，希腊神话是浪漫而优雅，北欧神话则是豪迈而悲壮。

北欧神话中的神不是万能的，世界也不是永恒的，即使是神也不能改变自己的命运。主神奥丁早已看到诸神黄昏来临的必然，也知道自己必将在那时战败而死，但是他却决不因此放弃，仍然让女武神们去寻找人间勇敢战死的武士的灵魂，带回瓦尔哈拉英灵殿，以备在末日之战中助诸神一臂之力。对于北欧的诸神和人来说，命运是绝望的，他们早已知道自己必然灭亡，早已知道无论自己做什么也无法挽救自己。但是，即使明知会失败，北欧的战士也决不会放弃，一定要战斗到最后，这是一种充满悲壮的信仰。因为他们相信，如果能够表现出自己的勇气，即使死了也会被女武神带到英灵殿，而不必去往冥界女王海拉的死之国度。

战争为什么会发生？按照北欧神话的说法，奥丁是个喜欢战争的神，他有意引导着人类之间互相厮杀，从中选取勇敢者的灵魂。据说最后英灵殿中居然有5000名勇士之魂，在他们的名字之下，又埋藏着多少尸体呢？

身为命运三女神中次女的蕾娜丝在一点点变化。最初她只是神的使者，执行自己的使命而已，但是她渐渐体会到人间的悲哀。加入英灵殿行列的战士，有几个是真正因为勇敢而无畏于死亡呢？他们几乎都是因为命运的悲哀和无奈选择了死亡，从最初的公主和阿琉塞，到后来的贝利那斯，以及在海蓝加入的众多伙伴，他们何尝不想追求幸福的生活？

神是没有死亡和离别的，所以他们不懂得人类生离死别的痛苦。在深深体味到人类的悲哀后，蕾娜丝开始对这一切产生怀疑："我选择人的灵魂，是抱着摘花的心情吗？我是、死神吗？"最终，在经历过同样的痛苦之后，她否定了这一切："一瞬？永远？这根本不是时间的问题！你可知道他们的痛苦和悲哀！"结局已经不重要了，当蕾娜丝取回自己的心，才是真正令人感动的时刻。



↑背后浮现出洁白羽翼的蕾娜丝，迷失许久的她最终找回了原来的自己。



悲情指数：★★★★★★★
影响力：★★★★★★★
评语：诸神之黄昏，全灭大结局。
奖品：女武神特制的瓦尔哈拉牌便当

死在主角威光下的人们

"为什么前几名全都是具体的人，到了我这里就泛称人们啦！好歹给个死难者列表吧！"好像我听到背后传来这样充满怨恨的呼喊。"不过话说回来，人数太多了啊，挨个列举的话写不下啊，反正你们也没太大存在感……"很好，奇怪的怨灵消失了，我们继续（笑）。

话说你们是不知道啊，这个年头的主角可是有很多福利的，首先是能够自由行动，不用完全按照预设AI做事，其次是主人公多半英明

神武，没准身边还会有几个美貌女主角。或者是起码，有个相对稳定的戏份不至于随时领便当——正所谓玩家的最爱，谁不爱？不过有光的地方必有影，主角华丽光环下生活着的诸位就没那么走运了——或者说，实在是太不走运了。比如说，主角眼看就要被BOSS砍翻了，怎么办！这种时候就要有个路人甲同学冲上去，或者是让主角先撤自己顶雷，或者是干脆抢过主角的便当自己吞，让主角悲愤难禁爆个小宇宙变个赛亚人什么的。这还是一个人，若是赶上主角有灭门之仇，烧家之恨的话，这全村人的性命可就……倘若主角是某被侵略国家的王子乃至某星球最后的后裔，天啊……最为明显的例子就是勇者斗恶龙系列里的天空勇者，代代都是个便当辐射源，其居住的村子（比如DQ4）、所在的国家（DQ2的公主）、身边的亲友乃至自己的亲爹（上个月刚复刻过的DQ5），多数都要惨死在主角威光的照耀之下，运气好的能让诸位玩家掬一把同情的眼泪，运气坏的不过10分钟剧情就被忘到九霄云外了，实在是可歌可泣可怜可叹啊！


↑虽然早早就挂掉了，不过一直被人念叨着，剧情尾声好歹还有个戏份，您老就安心的去吧。

悲情指数：★★★★★★★★★
影响力：★★★★
评语：和主角生在一起是你们的不幸。
奖品：主角吃不下的过期便当

死都死不踏实的 死者长已矣?

现实世界中一个人能死几次呢？一般来讲是一次，所以人们莫不把"死"这个问题看作最严重也是最后的世态——正所谓"死我都不怕了，我还怕啥啊"。不过对于游戏当中的人来说可就不是这样了。

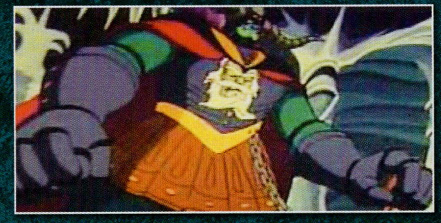
正所谓太阳底下无新事，同样的故事每天都在上演，同样一个游戏也无数次的被运行，不过我们要说的并不是这个，毕竟对有游戏人物来说，游戏的世界就是他们的全部，按照情节死那么一次就是他们的任务。可惜呢，现实世界显然没有游戏那么简单，起码，有着这样一种东西——复刻存在。


←主角手中拿的就是那万年复刻神剑，专斩尔等路人NPC。

程度较轻的：翻来覆去的在许多部作品里死去。这样的倒霉家伙多数出现在机战里，机战以总和参战作品的剧情作为特色，所以每次轮到某些家伙上场，他们的阵亡次数看来就要提高了……比如暗黑大将军一类的，只要出场必然挂断。混得好一些的比如哈曼，没准还能在某几次作品里"活下来"，加入主角神教受主角光环庇佑啥的，这也算是暂时熬出头了。

程度较重的：翻来覆去的在一部作品里死去。如果你恰巧被分配了一份便当，如果你恰巧在某部知名游戏里出演，如果恰巧那个游戏归某个热衷复刻的公司，那你就倒霉了。比如说《最O幻X》，几乎每代都在各个机种上翻炒N遍，只可怜了那些无辜的NPC。

最倒霉的：翻来覆去的在一部作品里死也死不掉……什么人是这最倒霉的也是最幸运的，最强大也是最弱小的?那自然就是——主角了。从来没有说哪部游戏不允许玩家打通的，但每次玩家失误，主角多半就会挂断，然后生命减一重新开始，或者画面一黑回到标题或者存档点，好一点的就是被复活魔法或者道具再次拽起来，唉，主角光环下的沉重，又有谁能知道呢?


↑铁金刚z一次都没有缺席过机战，所以这个倒霉大叔的便当次数应该是所有反派里数一数二的吧。

悲情指数：★★★★★★★
影响力：★★★★★★★
评语：life will go on……
奖品：万年相同口味冷饭便当

有料怪物 情非得已的被练级对象

RPG里常见的怪物种类你能说出来多少？DQ系列的史莱姆，FF系列的哥布林，传说系列的小白兔等等等等……

这些怪物老老实实地按照游戏设计者的思路，生活在离玩家扮演的主人公们居住不远的野外。从一开始遇敌后张牙舞爪地出现，到被玩家不费什么力气轻松地消灭，完成了一次简短的炮灰使命。此时玩家的经验值将有所提升，运气好的话还能捡到战利品或者是从它们身上掉落的金钱。对于玩家而言，第一桶金已经挣得，接下来想怎么发挥都可以；只不过很少会有人注意到，那些被消灭怪物的头上都顶着金黄色的光环，只有心地纯洁善良的人才能够看见。

←擅长逃跑的小仙人掌合体成巨大的仙人掌（伪），即使变得很强最终还是被斯考尔连根拔起收为召唤兽。

等勇者们不断升级变得强大起来后，脆弱的小怪物不是惨遭灭门的厄运，就是举家出动迁往人烟稀少的隐秘地带。旅途中，它们和勇者一样会遇到其它种族的怪物，言语稍有不合双方就大打出手也是常有的事。在如此这般的磨练下，坚持走完两万五千里全程的小怪物，都是体力耐力持久力三项全能超出普通同类的佼佼者，而抵达目的地终点时，它们发觉自己的身体也出现了一些变化——史莱姆进化为史莱姆王形态，哥布林变装成仙人掌，小白兔成长为大雪兔……

不过勇者的情报网非常灵通，在杂志攻略的指引下，为了得到更强的装备和更多的财宝，他们搭乘最便捷的交通工具赶赴隐秘地带。于是，有料怪物新的长征旅程又开始了……



←经过长途跋涉和各种历练最终进化为史莱姆王，不过还是难逃勇者一行人的追踪。

悲情指数：★★★★★★
影响力：★★★★★★★★★★★
评语：任劳任怨，任人宰割。
奖品：你们的有料便当都被勇者们抢走了啦

结语

国人对代表着不好象征的事物，在正式场合经常会想办法用别的词汇来代替。比方说死，英雄死了说牺牲，哲人死了说逝世，皇帝死了称驾崩，和尚死了叫圆寂。而领便当作为一个最近两年才兴起的小众词汇，现在已经越来越多地普及进ACG群体的日常交流当中。毕竟在虚拟世界里领便当的角色很常见，并且动不动就集体领便当营造出大场面大气势的效果。不过，在知道这个词的隐晦意思后，跟同道中人交谈时就要稍微注意了，不然很可能你只是想打个招呼顺带问一下对方有没有带午饭过来，得到的回答却是：“你才带便当！你XX都带便当！”



←国外一位非常有爱的母亲为喜欢电子游戏的儿子做的便当，不过她的儿子能下得了口吗？

特别策划

探索，考据，追寻。典籍，神话，传说。探寻游戏与神话交集，见证两种文化的碰撞与融合。



大家好，欢迎来到久远回廊。继前几期的连载之后，关于怪物猎人系列的原型考似乎可以来一次总结性的了，争取两期内完结掉（笑）。不知道诸位对这方面感兴趣吗？说来好像有几个读者来信叫我去考证《游戏王》系列呢，不过话说那可是个什么都有的无底大洞啊，真要认真下去的话，出个神话全集都够了（汗），所以等我想想再说吧（精神上匿了）。

《怪物猎人》系列原型研究 !VOL.3

新加入怪物

ヒプノック： 眠鸟Hypnock，修普诺斯是希腊神话中的睡神，原名Hypnos，前不久的海格力斯荣光也有登场哦。后半部分是Cock（公鸡），在黑狼鸟那集里已经考证过了，整个意思就是催眠鸡，简单明了。

ヴォルガノス： 火山鱼Volganos，语源Volcano，火山，同时也是锻冶之神巴尔干（バルカン）的另一个叫法。火鱼的名字就是ヴォル（Volcano的略称）＋ガノトトス的杂糅。

ナルガクルガ： 学名Nargakurga。关于迅龙，开发者已经自己说明了，是ナーガ（黑狼鸟那集里我们介绍过的那伽族）＋クーガcougar，美洲豹。迅龙那个爱上树睡觉的毛病就是管它的原型学的吧（笑）。

エスピナス： 这个是只在《MHFO》里登场的棘龙，英文名Espinas，语源是Espina，这个词在西班牙语里有棘的意思。



←霸王龙的头骨，大家拿起轰龙重弩比较一下就会发现非常相似。



↑黑龙一家的形象框架是图中的西洋龙，但细长的身体也融和了东方龙的特征。

系列怪物

モス： 菌猪Moss，这个词就是地衣、苔藓的意思。

ブルファンゴ： 大野猪Bull Fango，是Bull（公牛）+Fango（獠牙、毒牙）的意思。

アイルー： 白猫Ailu，语源是Ailurophile，意思是非常喜欢猫的人。靠，英语里到底都有什么乱七八糟的词啊！

メラルー： 黑猫Melalu，是Melanin（黑色素）+Ailu的杂糅，结构上与火山鱼类似，都是出典+其他怪物名。

ギアノス： 白速龙Guayanos，语源Guayana，西班牙语：水之国的意思。

ランポス： 蓝速龙Ranpos，希腊神话中，曙光女神Eos的马车的马的名字。

ゲネポス： 黄速龙Genepos，据说是与ランポス有相同Gene（基因）的生物之意？

イーオス：红速龙Eos，希腊神话中的曙光女神，所以红跳才是跳跳的老大啊（笑）。

ランゴスタ：蚊子Langosta，语源Langosta，西班牙语里表示虾米、海老的意思，话说这个还真是想不到……

カンタロス：地虫Kantharos，语源Kantharos，希腊语里是甲虫的意思。

ガレオス：Galeos这个词在希腊语里是鲨鱼的意思。

ケルビー：精灵鹿Kelbi，原型是苏格兰神话中的一种水妖精克尔比（ケルピー，Cerpy），据说上半身是马，下半身是鱼的样子，如果被人骑在背上的话就会把那人拖入水中溺死（谁会骑长得那么奇怪的东西啊！）。

バサルモス：语源basalt，玄武岩，就是在形容自己嘛。

グラビモス：语源gravity，重力，确实是重量级的。顺便那个脸怎么看怎么是EVA。

モノブロス：モノ=Mono（希腊语一个，单个的意思，化学领域常见）+ブロス（角）。

ディアブロス：语源Diablos，破坏神。其实本身还有デュアル（dual/dia，一对，两个）+ブロス（角）的意思。

ガノトトス：ガノ（ganoid，硬骨鱼类的）+トトス（とと，鱼）。

ゲリョス：语源Geleioz，希腊语里是滑稽的意思。其实还有个双关语：ゲロ（呕吐物）+龙（リュウ）+ガス（毒气）=ゲリョス，后面这个意思是某日文网站上看来的。

ティガレックス：ティガ表示tiger，老虎+レックス（T—REX是霸王龙，平时也略称Rex的）。

ラージャン：ラージャ，梵文中“王”的意思，梵文我打不出来……原型就是《龙珠》啦。

ミラボレアス：ミラ（Milla：命运女神，晨星）+ボレアス（Boreas：北风之神）。

ミラバルカン：バルカン，巴尔干，（Vulcanus：罗马神话中的火神）。

ミラルーツ、ミラアンセス(武器)：ルーツ=roots，起源；アンセス是ancestor的缩写，先祖。



↑自火龙开始，那种两足，前爪和翅膀没有区分的其实都是亚龙（翼龙 Wyvern）。

冷笑话一则

A：你们知道吗，凯龙其实是岩龙的成体，连名字都很相似哦！

B：那个东西看怪物生态就知道啦，顺便バサルモス和グラビモス好像只有两个字相同(笑)。

A：事实上根据我的研究发现，凯龙一家的进化分支还不止如此！

B：？！

A：凯龙进化路线：モス——バサルモス——グラビモス——？？？？

B：（/O\），这是什么，我觉得好像有什么东西搞错了啊！

C：那么グラビモス之后应该是什么？难道是天元突破 グレンラモス么！扯啊！

B：不对，按照这样成长下去的话，应该是ラオシャンモス吧！

C：不对，我想起来了，应该是グレートモス啊！

A：（/O\），这又是什么，那东西是ラーバモス变来的吧！

B：没错，我想起来了！凯龙的进化路线图应该是这样的！

ラーバモス——モス——バサルモス——グラビモス——グレートモス——完全究极态グレートモス！

C：没错，就是这样！

A：（崩溃中）ラーバモス——モス——バサルモス——グラビモス——グレートモス——完全究极态グレートモス——コスモス，哈哈哈哈哈！

B&C：最后一个很奇怪！混进了奇怪的东西！

A：那个不就是专用猎人扫讨兵器！代替祖跳落在塔顶上那个！

A&B&C：哈哈哈哈哈哈哈哈哈!(集体崩坏中)

侧耳倾听 Vol.05

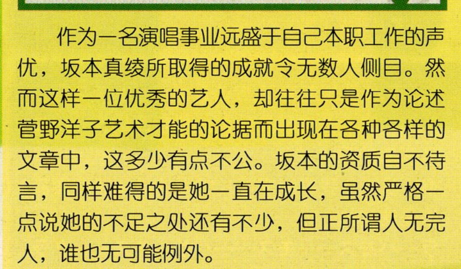
音乐鉴赏课堂

□主持人/露琪 ■美编/包子



坂本真绫，爱称Maaya，日本女声优兼歌手。从小学就开始为外国电影配音，兴趣是唱歌读书和观看舞台剧。她15岁那年被音乐制作人菅野洋子发掘，真正地展开了音乐生涯。坂本真绫在音乐以外的领域也具有丰富多彩的才能，广泛活跃于舞台表演、电台主持、电视节目主持等领域，被誉为“才女”，是现在日本乐坛少数的实力派歌手。

◆崭露头角的学生时代



作为一名演唱事业远盛于自己本职工作的声优，坂本真绫所取得的成就令无数人侧目。然而这样一位优秀的艺人，却往往只是作为论述菅野洋子艺术才能的论据而出现在各种各样的文章中，这多少有点不公。坂本的资质自不待言，同样难得的是她一直在成长，虽然严格一点说她的不足之处还有不少，但正所谓人无完人，谁也无可能例外。

1980年3月31日，坂本真绫出生在东京都一个舞台照明者的家庭当中。6岁时刚上小学的她加入进知更鸟剧团，两年后，在为NHK电台播放的外国戏剧《我们的房子》（Our House）中，坂本真绫初次作为广播剧演员粉墨亮相。至于动画里的第一回献声，则是史蒂芬·斯皮尔伯格与乔治·卢卡斯联合制作的《史前之岛》（The Land Before Time）中，为小三角龙塞拉配音。这个时期她也演唱了许多广告歌曲，还参加了广播剧演出等其它要运用到声音的工作，只是这些多数属于非商业作品。

中学时代的坂本真绫以为电影角色配音开始在声优圈表现活跃，陆续参与了几部电视广播等作品的录音工作，主演的东西也很多。虽然她当时还是一个初中生，但却以未来成长为专业的声优为目标，每月都会接手许多新作品的配音角色，因此累积了惊人的演出作品数量。



到了1996年，年仅16岁的坂本真绫担任了动画《天空之艾斯嘉科尼》女主角神崎瞳的声优。当时对于同样都是16岁的神崎瞳，坂本真绫有种说不出的感觉，好像整个人已与女主角合为一体似的，分不出谁是谁；而也正是在此时，她与动画的音乐监制菅野洋子邂逅了。起初，菅野洋子并不想将歌交给配音人员去唱，但是在听过了坂本真绫的歌声之后惊为天人，立即决定让她演唱片头曲《不需要约定》，坂本真绫就此展开了自己的歌手生涯。不过这也等于减少动画的声优工作，所以国内大多数接触到坂本真绫的人都是因为她演唱的歌曲。之后在极长的一段时间里，坂本真绫迅速成长为菅野洋子的御用歌手，而菅野洋子也一直担任着坂本真绫的音乐制作。

“我之所以能像现在这样保持自我，感觉着自我的存在而唱歌也是因为和菅野小姐邂逅的缘故。”

“在这样的老师的引领下已经度过了7年的

时间，能在如此近的距离看到菅野小姐工作的样子我也从中学习借鉴了不少东西。与其说是音乐方面的知识，更多的是生存方式、思考方式。”

——坂本真绫

◆多元变奏的声音精灵



对于坂本真绫来说，菅野洋子是改变了她一生命运的人。坂本之所以能够出现在公众视野并且拥有名气，归功于菅野的发掘和培养。从坂本的出道到她的巅峰时期，都有菅野在幕后推波助澜。

在很长一段时间内，谈及坂本真绫必定首推《奇迹之海》。《罗德斯岛战记》片头曲给人的感觉从很大程度上说应该用“惊艳”来形容，而坂本在这首歌里的贡献就是她纯净得令人惊讶的声音。而《奇迹之海》在她的众多作品中如此重要，很大程度上是在于菅野的才华和坂本的声音成就了这首歌。

在《翼神传说》的片头曲《hemisphere》当中，坂本真绫表现出近乎完美的演绎。为了与动画的整体作曲风格一致，菅野在编曲时采用了非和谐性电子合成音作为主音，辅以高潮部分华彩的小提琴，实在是出乎所有人意料。从歌词上看，这首歌可以算作绫人的主题曲，因而在跃动的音符里却带着迷惘和忧伤。这两个特点与菅野所选择的两种配器恰好呼应，但真正起主导作用的却是坂本的演绎。有别于一向纯净明快的风格，她的嗓音多了一份质感，带着积淀下来的成熟，而高潮部分的咏唱又蕴含着淡淡的忧伤，感人肺腑。坂本声音多元化的潜力在这首歌中展现得淋漓尽致。



日本歌手唱英文歌很少有好听的。一个原因众人皆知，即令人哭笑不得的发音；而另一个较少为人所注意的原因则在于两个语种的音节，或者说音标也有很大差异。日语的音节大多短促，而英文恰好相反。英文歌曲里常见的吟咏、转音等华丽的技巧对日本歌手来说很难在短时间内掌握（这也是为什么Rap类曲风在日本流行音乐中难觅踪迹的原因，因为难唱，唱了也未必好听），而要运用自如就更难。好了扯远了，回过头来看坂本的表现。流利准确的咬字，得心应手的转音，印证了她过人的唱功。



《狼雨》大受欢迎，菅野功不可没，那首令人感伤的片尾曲《Gravity》更是广为传唱。不过不少人在赞扬这首歌时只是一味地称赞其与片尾动画的契合程度，而忽略了坂本的表现，《Gravity》所散发出的冷峻与感伤是坂本众多作品中绝无仅有的。伴随着钢琴有力敲出的音符，坂本真绫清冷的声音骤然响起，刹那间眼前恍然浮现出一片圣洁的月色，连身体周围的空气也凛冽非常。歌声不紧不慢地推进，初听仿佛无甚情感可言；而到高潮，也就是和声部分时，潜藏已久的悲伤瞬间迸发，坂本那最初仿佛带着白霜的声音也在瞬间融化，带着感伤的吟唱摄人魂魄。正在听者不能自已时，歌声已渐行渐远。如此有内蕴的精致之作，值得一再聆听。

◆坂本真绫部分 CD 推荐



CD名称	发售时间	备注
奇迹之海	1998/04/22	《罗德斯岛战记》OP
himisphere	1998/05/21	《翼神传说》TV版OP
tune the rainbow	2003/04/02	《翼神传说》剧场版ED
少年Alice	2003/12/10	菅坂合作的最后一张专辑
30分钟午夜航班	2007/03/21	迷你专辑，本期光盘附送





□文责／露琪

在动漫作品里，有一些装傻是故意为了制造笑点与招来吐槽而预先设计好的行为，天然呆就是指下意识做出此类装傻举动的角色类型。

今期我宣布：八房为本刊天然呆言人

其实很久以前就想写有关这个萌属性的条目，因为搜集的资料不多只好暂且作罢。不过在这期杂志的制作中途，无意间让我挖掘到了很劲爆的八卦猛料。

在国内使用频率最高的搜索引擎是大家耳熟能详的百度，旗下的百度百科也于今年4月底正式上线。而前几天帮别人搜索东西的时候，却一眼瞥见了下面这个词条。

八房：掌机杂志《电子天下 掌机迷》的编辑，性别不明（据说不是伪娘，而是天然女生），于101期正式登场，被人戏称为八姨太、忠犬、天然呆。

这还不算，在开放分类的天然呆词条说明里，存在此特性的真实人物当中赫然又出现了八房同学的名字，与它并列的还有著名声优小清水亚美。一时间八房进入百度百科的先进事迹立刻传遍了整个写字楼，并且毫无悬念地占据编辑部茶余饭后吐槽的首选话题长达一周之久。

好吧，那么现在来解释一下何为天然呆。

根据百度百科里的说明，天然呆是ACG用语，多为御宅族所用，指看起来傻乎乎有点反应迟钝的纯情可爱少女(或者正太)。

此类人的知识或举止多少偏离一般常识的范围，而且本人对此毫无自觉或没有察觉，整体而言经常和天真无邪的性格一起并论。有时会表现出“发呆”的行为、而且天然呆的人物，行动上有时会很年幼，经常出现走路碰电线杆、说话咬舌头等小动作，还伴随有无知和常识的龃龉。此种性格，经常使用在漫画作品等登场人物作为性格类型的描写，不过对现实人物也可以使用。

天然呆声优代言人：小清水亚美

小清水亚美是近年来人气度提升很快的声优之一，代表作有《校园迷糊大王》里的姐姐家本天满、《舞-乙HiME》中的妮娜·王、以及今年初热播的《狼与香辛料》里的萌狼赫萝和现在正进入第二季高潮的《反叛的鲁路修》中的红月卡莲。她原所属剧团若草，于2005年转至剧团若草下的八重垣事务所。2007年5月，在声优杂志《VOiCE Newtype》6月号小清水亚美的连载专栏内，宣布自己转变为自由身声优，后来又于当年11月移籍至当前所属事务所，成为PRODUCTION baobab旗下的艺人。

小清水亚美灵活多变的声线令不少业内同仁羡艳不已，然而除了这个特点以外，经常犯迷糊的她也是圈子里声名远扬的天然娘。在高中的时候有一次忘了付剧团会费，着急地把身上的钱全部拿出来，结果不管如何都缺几十块钱，最后用珍宝珠(一种附在棒上的球体状糖果)代替了会费。

在《校园迷糊大王》发售的DVD第一卷中，周防美琴的声优生天目仁美和高野晶的声优清水香里，说小清水亚美和所配音的V本天满十分相似。而她则以“那是笨笨的女孩所以不会相似！要说像的地方应该是声音吧?啊，声音是我的当然像吧……”的天然回答否定。



在以嘉宾身份出场的广播中想预约月球靠地球侧的两块土地，并说出“作一个好国家吧，小清水幕府(纳税者募集中)”的广告，但是小清水本人似乎根本就不清楚过去德川幕府所使用的参勤交代的制度内容。还有一次，被能登麻美子、生天目仁美、堀江由衣说“如果她是动物的话，一定是啮齿类！”，小清水听到后似乎意志很消沉。有时候她还会不能预知地模仿别人的腔调说无聊的笑话，并且发出不能理解的怪声。

问答 陕西 林炜超 想要学习日文，但要买什么书看呢?（某编：我目前正在看《大家的日本语》。）
男，14岁，西安市团结中路热水处理厂小区

天然呆常见行为不完全列举

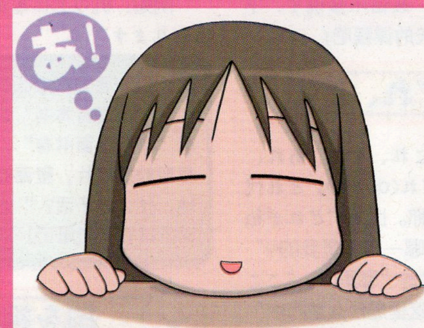
1、有一次坐公交车拿了IC卡排队上车，前面一个人是扔硬币的，于是大脑短路跟着把IC卡扔进去了。

2、刷牙时溅到衣服，拿纸擦了一下，擦完把牙刷直接扔进垃圾桶了。

3、记得有一次下楼扔垃圾，锁门的时候觉得拿在手上很麻烦，居然鬼使神差地把垃圾袋装进公文包里了；更郁闷的是，还一直把它背到公司。

4、显示器待机，去晃鼠标，结果还是待机，使劲晃了半天，发现自己晃的是手机。

5、某日发现手机不见了，翻遍包包以及屋中各个角落，未果。遂郁闷跌坐地上，从口袋掏出手机，给大家群发短信：我手机丢了。



6、有一次发高烧，早上不得不起来洗漱去上班，本来打算挤牙膏的，结果拿起洗面奶就挤在了牙刷上，一边刷还一边想：今天牙膏的味道有点奇怪。

7、骑车去买东西，到超市车没锁就进去了；买完东西出来，把车锁上，骑车准备走。

8、曾经邻居忘了带钥匙，从我家阳台翻过去，在屋里找到钥匙后，又灰溜溜地翻回来，再淡定地打开自家房门；更令人纠结的是，我自始至终在阳台接应着，未觉有不妥之处。唉，我俩的脑袋肯定被同一个门缝夹过。

9、有次削完苹果，长长的皮没有断，非常得意，顺手把苹果扔到垃圾桶里，拿着皮就往嘴里送。

10、喜欢把瓜子全部嗑了吃，全部嗑好后，把盘子里的瓜子仁一古脑倒进垃圾桶，看着另一盘瓜子壳发呆。

11、有一次吃饭前去卫生间洗手，一看见镜子大脑突然短路，很熟练地拿杯子牙刷哼着小曲刷了个牙出来了。

萌之天然呆动画推荐——《阿滋漫画大王》

说到描写天然呆的作品就不能不提当之无愧佼佼者的动画《阿滋漫画大王》，这是日本漫画家东清彦（曾为《天地无用》绘制过插画）在《电击大王》的月刊杂志上连载的一部四格漫画，围绕数位女高中生之间引起的校园爆笑物语。以原著漫画改编的TV版动画于2002年4月到9月之间在电视台放映，每一个小故事被有机地结合在一起使剧情连贯，并且一度成为黄金时段的热播作品，全1季共26话。

故事的主人公全是普通的高中女生，然而在日复一日的校园生活里，原来藏着如此多温馨搞笑的细节。爱猫却总是遭到猫抓的阿神、一心减肥的眼镜娘水原历、和自称"暴走女高中生"的泷野智是同班同学，某天班上转来一名小学生模样的可爱跳级生美滨千代，接着又从大阪转来一位超迟钝的天然呆春日步。就这么几个女孩，加上周遭的同学老师，每天都在上演着平凡却又让人忍不住想捶桌的校园爆笑喜剧。



↑台湾授权出版的漫画版译为《笑园漫画大王》，似乎更贴切一点。



大家好，上次给大家介绍了几句基本用语，不知道大家都记住了没。其实如果用心的去学习的话，日语也是挺简单的。每期跟着我们这个栏目一起学习也行，但是如果有条件和时间的玩家，最好能把50音图背掉，对以后记句型和记单词都有帮助。好了，废话不多说了，下面就让我们一起来开始今天的课程吧！

疑问代词どれ、どこ

上期我们介绍了代词これ、それ、あれ、这次我们再补上疑问代词どれ(do re)。どれ代指的就是哪一个,属于不定称。比如“どれが私の本ですか”意思就是：“哪一本书是我的？”同样，どこ(do ko)意思就是“哪里”，“ここはどこだ。”意思就是：“这里是什么地方？”

日语里面的の作为助词出现的时候，基本上意思就是中国的“的”。比如，“私の本”：我的书、“あなた(a na ta)のNDS”：你的NDS、“彼（ka re）のPSP”：他的PSP。の一般是链接在两个名词之间，理论上说，后者属于前者。

存在句型…に…があります

…に(ni)…があります(ga a ri ma su)意思就是在某处有什么东西。这里的に表示地点，が表示主语，あります是固定句型，原型是ある（a ru），ある的意思就是“有”。比如这一句：“机の上に本があります”，意思就是：“桌子上面有本书”。

一狼■私のNDSはどこにありますか。（我的NDS在哪儿啊？）

猴子■あ、ここにあります。(啊,在这里。)

“…に…があります”这个句型还有一种用法：…が（ga）…にあります（ni a ri ma su）。两个句子意思都是一样的,两个句子也可以互相替换，但关键是要注意助词的用法，在が之前一定要写主语，に之前是东西存在的地点。

例如：机の上に本があります=本が机の上にあります

日语里面一般采用主宾谓的顺序，比如“桌子上面有本书”这句在日语里的顺序就是“桌子上面书有”，玩家们如果看过某些早期的抗战片，里面有中国式的日语：“你地，什么地干活？”这里的“干活”这个宾语就被挪到句尾了。

由を构成的宾语

日语里的助词を用来提示宾语，一般をの之前的是名词，を后面的是动词。比如：“ご饭を食べます（go han wo ta be ma su）”就是吃饭的意思。这里的“ご饭”就是指饭，“食べます”就是吃，を只是把二者连接在一起，起到一个提示宾语的作用。

需要注意的是，日语里面动词分为自动词和他动词两种，前者是不能修饰宾语的，后者则可以修饰宾语，等于英语里的及物动词和不及物动词。所以，并不是所有的动词全部都可以放在を后面修饰宾语的，这一点在以后会向大家详细介绍。

一般来说，动作能够自己完成，不需要别人去施加这个动作，这种词汇就属于自动词。例如“流れる（na ga re ru）”，就是河水流动的意思。河水的流动是自然形成的，不需要人为施加动作，遇到这种自动词，连接主语一般用が来连接。

玩游戏，学日语



这里的なんと(nan to)是叹词，表示惊讶的感觉。魔法の键（ma hou no ka gi）就是魔法钥匙的意思，见つけた(mi tu ke ta) 就是发现、找到的意思。在这里用を把钥匙和找到链接在一起，表达出的意思就是："找到了魔法钥匙"。同样，只要把发生的动作放在を的后面，把动作的对象放在を的前面，即可构成一个简单的日语式宾语句。例如：本を读む（hon wo yo mu),意思就是"读书"；颜を洗う（ka o wo a ra u），意思就是"洗脸"等等。

日语里面有很多种叹词，都用来表示各种语气，有些词根本没有自己的意思，只在特殊的场合下使用。这里的叹词"なんと"属于副词的一种，常见的还有なに（na ni），"なに"的汉字就写作"何",意思就是"什么"。这种类似的叹词在动漫里经常出现，表示一种惊讶、惊奇的感觉。



"この城"（ko no si ro）就是这座城，我们应该学过了"この"代指"这个"。"はるか"（ha ru ka）汉字写作："遥"，就是遥远的意思，连起来"はるか北"就是遥远的北方。"カザーブの村"按照音译就是"卡萨布村"。后面最后的"わ"是接尾词，一般是女性用语。整个句子的主干就是"……に……があります"的句型，分别把各个词干部分的意思套上去，整个句子的意思也就翻译出来了。

其实在日语里面，所有的句子基本上都是按照词汇＋助词来构成，句型也只是某些习惯的用法。这一点我们在以后的课程中再详细为大家介绍吧。

日语里面有很多接尾词，像わ这样的属于常见的年轻女子用语。比如我们在动漫中经常能够看到一些类似的ぜ(ze)、ぞ(zo)，这样的都属于接尾词。需要注意的是，每个接尾词都有固定的用法，有些场合下则不能使用，比如ぜ和ぞ就是年轻的男子比较常用，语感略粗暴，显得不文静。最常见的："いくぜ"（上吧）就是由动词"行く"和接尾词ぜ组成的。

一狼的结束语

今天给大家讲了很多，不知道大家都记清楚了没。我们的栏目不求真正教会大家能把日语学的多好，只求能告诉大家一些学习日语的基本方法，或者给大家讲讲日语构词的基本结构，或者教会大家一些常用或常见的日语，以方便大家在游戏、动漫中了解其中的对白与剧情。另外，从下期栏目开始，每期将会选择几封读者在回函卡上写到的日语问题，放在栏目中为大家解答，希望大家踊跃来信吧。

课间小花絮

一狼■今日の授业はいよいよ终わりましたね。（今天的课程终于结束了啊）

猴子■ええ、一狼君は、ご苦劳さまでしたね。（是啊，一狼君也辛苦了啊）

一狼■それより、猴子さま、今晩は何をしますか?（说起来，猴子大人，今晚打算做什么呢）

猴子■勿论、赶稿ですよ。（当然是赶稿了）

一狼■まだ赶稿か、猴子さまは忙しい人ですよな～（又要赶稿吗? 猴子大人可真是个大忙人啊~）

在DS上的日语学习软件中，也有不少是相当本土化的，有些题目出的连日本人都很难答对，我们中国人做这种游戏的题目肯定更加头大。尤其是问答中如果还有时间限制的话，那就难上加难了。





■主持／翔武
■插画／地狱熊猫
■美编／通宵加班的包子

啊……本期开头又要有几个特别说明了。首先，本想把猴哥热线收编到PGBAR之下，结果猴子最近非常忙，想了想还是算了。

从本期开始，我们将对被选中登上边角栏的读者进行一次抽奖，幸运者一名，可以得到由NDSBBS提供的玩偶一个。另外，PGBAR的任性贴图区中也会选出一名幸运者，得到NDSBBS提供的玩偶一个。大家努力吧！
本期边角栏的幸运者是江苏省 黄一晨。
本期任性贴图区幸运者是北京市 杨砚林。
由于收信件的时候没有看到杨砚林读者的信封，请你速与本刊联系，提供自己的联系方式。（包子：杨砚林同学的画好可爱，忍不住私藏起来了～会很珍惜的—0—）

翔武：你还真是每期都能让我惊喜一下啊。
地狱熊猫：圣斗士动画出完了，也算热门题材吧。
翔武：但是…一狼那个…
地狱熊猫：本想让御姐翔子当雅典娜，但你最近黑属性也来越严重，还是给你个哈迪斯吧。八房变成了瞬，所以符合条件的只有一狼了。
翔武：符合你奇怪条件的人还真是可怜啊。说起来，我手上那是什么……
地狱熊猫：前段时间你不是出演了DV男吗，所以手上拿个DV意思一下好了。
翔武：显然不是一个意思！

编辑部揭示版

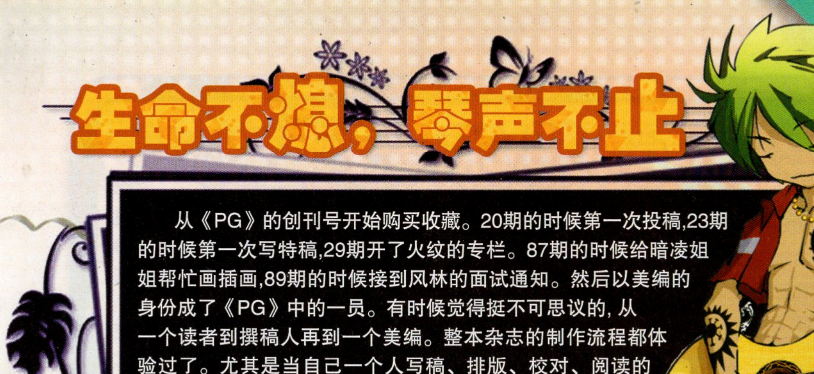
自从八房的“点儿点儿点儿”不再成为流行语，而只是他自己一个人的口癖后。编辑部中又有了新的流行语。

这个流行语是由一狼发明的，新人们就是厉害啊。

某日，猴子一如既往地给大家讲着各种知识，一狼由于仰慕他的学识渊博而发出感叹：“哎呀，猴哥真厉害，啥都知道”。当时并没有人注意到这句，时间长了，翔武发现一狼总是再用这句话来称赞猴哥，于是也开始模仿。之后说的人就越来越多了，这句话也流行开来，特别是在猴子给大家讲知识的时候。

又是某日，猴子早上起来到了公司，说了一句：“好累啊，先喝点儿水”。一狼吐槽了一句：“猴哥真厉害，连喝水都会”。从这开始，由这两句衍生出的各种句式就在编辑部风靡了，现在已经推出了各种版本，甚至比银魂中的“怎么会这样！？”那句话的吐槽威力都强大。





生命不熄，琴声不止

从《PG》的创刊号开始购买收藏。20期的时候第一次投稿,23期的时候第一次写特稿,29期开了火纹的专栏。87期的时候给暗凌姐姐帮忙画插画,89期的时候接到风林的面试通知。然后以美编的身份成了《PG》中的一员。有时候觉得挺不可思议的, 从一个读者到撰稿人再到一个美编。整本杂志的制作流程都体验过了。尤其是当自己一个人写稿、排版、校对、阅读的时候。也挺有意思的。

顺便说一下，转职成美编后，多了一个特别实用的特技。就是如果他们敢吐我的槽，就在夜黑风高的深夜，偷偷删掉,然后把他们手札的题目改成“我的病有救了…”

正如形象画的一样，非常喜爱吉他，尤其是木琴那种安逸而简单朴实的音色。一个人坐下来,闭上眼。弹一曲‘押尾光太郎’的《风の诗》。体会生活中最简单的感动……

Mr.children
セピア色の写真
Departure
Life in Technicolor
valder fields
over my head

读编往来

美编真厉害,都能把我画成这样…

大家好，我是一狼。从本期开始，我的形象终于确定了,不知大家感觉如何。我本意是想让美编给我画成一只大灰狼的，没想到美编给我画成了“披着羊皮的狼”……手里还拿着可爱的史莱姆……

新来编辑部不久，好多东西都要和前辈们慢慢的学习，今后我会努力做好自己的栏目，把掌机迷办的更好，让读者大人们满意。如果大家对我的栏目或者攻略有什么意见和建议，请写在回函卡中寄给我们，今后我一定会注意，尽可能的满足诸位读者大人的需求。

和诸位读者大人一样，一狼以前也是掌机迷的忠实读者，也是和大家一起看着掌机迷一天一天的成熟起来。想必大家或许已经知道了吧，我最擅长的是日式RPG游戏，尤其对国民RPG勇者斗恶龙系列情有独钟。此外，我对2D的动作游戏和KOF系列也非常的热衷,下班闲暇之余经常会玩玩街机模拟器，回味儿时的最爱。当然，身为一名杂志编辑,仅仅擅长某一系列游戏是远远不够的,今后我会慢慢培养自己的兴趣,奉献出更多专业、精辟的攻略文章给大家。谢谢。

～翔武的超级大手札～



←你辛苦了，明年的这个时候我会想念你的。

因为编辑部在北京，受到了奥运会的影响，这期出得很慢，希望大家能够谅解。而且想说的事情也有很多,在包子和一狼自我介绍完毕之后,我想霸占多一点页面来写一些自己在这一期中的一些经历。

奥运盛会在北京举行，我个人认为是一件好事，因为交通没那么拥挤了，早上可以多睡一会懒觉，而且还能到得比较早，一举两得啊。同时也因为奥运的原因，有了难得的小休假，原定本想去郊区出游。但是一个好朋友正好从日本回来，所以取消了之前原定的计划，不过也是因为这个得到了5号去鸟巢体育场看开幕式彩排的机会。

从地铁出来之后,绕了一大圈进行安检,身上的金属物都要拿给安检人员看,检查得十分仔细。

到了鸟巢前面,感觉比我想想的大太多了,非常想拍照留念,但是因为在这次彩排之前发生过韩国媒体的事件,所以我和朋友都没有带相机过去,我只能用PSP的摄像头在外面拍照留念了。进了鸟巢之后的感觉还是大,不愧是可以容纳10万人的体育场,另外一个感觉就是热,太热了,我在三层第一排,前面是一个很热的灯,导致我一个小时内喝了3瓶水……

这次开幕式的节目感觉很不错,特别是一上来击缶的那个,我和朋友都以为那个是运粮食的车…随后出现的倒计时非常有新意,在开幕式里最喜欢的就是这个节目了。这次的演员和志愿者们真是辛苦,奥运会能成功举办他们也功不可没。

最近PSP摇杆坏了,去换了一个回来,本打算买个组装的用,挑个手感好的就可以。结果在一堆组装的摇杆中,我挑到一个原装的,花组装摇杆的钱买了个原装货真是赚到了。可是当天下午,TF卡挂掉,看来某些地方占了便宜早晚是要还的……



↑朋友送给我的墨镜，侦测一下人气等级。怎么全是负的啊！

本期中收到一封来信,是辽宁省某读者的,因为遇到了一些感情上的困难,有些话在心里堵了两个月,又不能跟自己身边的人说,写信来找我询问一个答案,并且希望我不要把信的详细内容登在PG上。这位读者,如果你能看到上面的文字,应该知道说的就是你的事情吧。我在这个事情上的看法是：调整好自己,该断的时候就断吧,让自己生活充实一点。而且学习上的动力,我相信你父母付出辛苦让你来北京上学的动力一定比她给你的动力更强。上学努力吧,别让父母失望，现在对你来说学业是最重要的。


↑鸟巢里面热得我感觉都快孵化了一样！

邮递员叔叔真辛苦

看了这期的边角栏后，我有些一问，有些兄弟姐妹不写邮编就算了，连地址都只写什么路什么区的，难道当地没有几单元几号吗，话说邮递员叔叔真辛苦。

（湖北省 秦欣）

翔武：这些其实不是大家不写邮编地址，是因为为了帮读者保护隐私，所以只写出一个大致的地址。

另外，其实就算没地址也是可以送到的，因为上面写着“北京安外邮局75号信箱”，但是如果不写地址的话，万一抽奖抽中你，就无法给你发了，只能取消。

100张回函卡是个大工程



昨天，即上学前一天，我把以前的PG都拿出来一遍遍翻，才发现自己买PG有一年多了，刚买的几本中还夹着回函卡，罪过罪过，怎么不寄掉呢？等攒到第100张没寄的，我就一次性填满，然后发出去，让翔武君的桌上成海洋。

《反叛的鲁鲁修R2》很好看，虽然只看了4集（没时间啊），但剧情很好，暗黑皇子回来了。对翔武君用GEASS：把你的所有机子都交出来吧！赤裸裸的打劫。

（江苏省 杨悦）

翔武：这就是日积月累的结果啊……先不说我收到后会不会变成回函卡海洋，光是填这100张回函卡，我觉得比期末考试的量还要大了，当然，期末考试不能乱写。如果你真有心攒100张回函卡寄过来，到时我一定会把这壮观景象拍下来。

话说，你是要对我使用GEASS吗。（表情见上面）

包子：如果你真能有耐心添满100张回函卡……我我就再送你100张新的添…

奇怪的生物逆袭编辑部！

包子：在充满了恐怖的电脑辐射的编辑本部，一直都是没有绿色的。我曾经圈养的水仙和文竹在短短几天都被辐射弄死了，就连那么坚强的仙人掌，两个月都烂掉了……后来放弃了，从此编辑部更像沙漠了。突然又一天，某同事从外面带过来某几个奇异的生物…至于是什么，大家猜猜，答案下期揭晓……



莫名其妙被通缉的翔武

WANIED

DEAD OR ALIVE

XIANG·D·WU

BPSP2000.NDS

POCKET GAMER

↑非常感谢陈泊涵读者朋友的画，画得很不错，如果有上色版就好了。

翔武也是海贼饭吧，难道翔武就是那个整天把粗话挂在嘴边的厨师？难道你退出草帽海贼团当小编了？但我听说翔武不会游泳，难道你吃了恶魔果实了？腹黑果实？翔武怎么能背弃同伴而逃到编辑部当小编呢？不要以为你染了个头发，拉直了眉毛，改了个名字我们就认不出了好不好！

我对海贼的热情高涨，致使我班2/3的同学都在学习《海贼王》，班里时不时就会听到“二档”“三十六烦恼凤”什么的，这也都是我的功劳吧！

（辽宁省 王宇驰）

翔武：我觉得是你搞错了！我本来是一个普普通通的小编，可是现在遭到海军和政府的人通缉，而且还有很多人慕名而来找我。这让我非常困扰，完全扰乱了我原本的生活！一切都是因为那张通缉令，这算什么啊！

我到现在也不知道自己是什么果实的能力者，难道是猫果实么……

包子：其实…你啥果实也没吃，只是得了一种不恶搞就会死的病……话说起来，在遥远的日本，某DV男莫非也一直在被世界政府追杀通缉么……

那MHP小剧场是在太搞笑了，还用奥特曼片头……继续努力吧！
男，14岁，新疆乌市科学院子校，QQ252287089 新疆 骆驰 交友

好烦啊！你这眼镜！

我是从104期开始的，说到这想起来，在看105期的时候，第176页八房的总动员。猴子题字“うるせ”，我很疑惑。这个是罗唆的意思吗？不是“うるさい”吗？我在字典里没找到“うるせ”，看来我日语有待提高。上面不明白的就好说了，那翔武怎么会写“メガネ（眼镜）”，这有什么关系吗？难道说翔武气极败坏的时候吧自己心爱的眼镜弄坏了要求赔偿吗？（河北省 李晓川）

猴子：“うるせ”和“うるさい”其实是一样的。唯一的不同就是前者是一种比较随便的说法，带有种轻蔑的态度。就好像“啥”和“什么”的区别一样。一个比较粗鲁，一个比较礼貌。日语的形容词都是“い”结尾的，如果前面一个假名正好是あ段假名，组成一个“あ段假名+い”的组合，那么它就可以变成一个音，是え段假名，还可以拖长。像“うまい”可以说成“うめえ”，“たかい”可以说成“たけえ”，等等。但是这种说法是非正式而且十分不礼貌的，在生人面前不要说。

翔武：我自己没眼镜，因为八房是带眼镜的，所以就给那牌子上加上了“メガネ”，这样一来他举牌子就不会对我就无效了。顺便一说，这句的话是源于《银魂》中神乐吐槽新八的时候。



★任性贴图区★

←何如芸读者的作品，看的动漫作品不多，不知道这是什么作品中的人物，还是说原创的？

←杨砚林读者这副画画出了心声啊。如果我现在祝你生日快乐的话能免除这酷刑么……



←这副口袋妖怪是王思语读者创作的。几个天王里还是渡的出镜率最高啊。



←曾经花两天快速追完了《传颂之物》，感觉还不错。陈苗同学这副画画得非常好。

任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

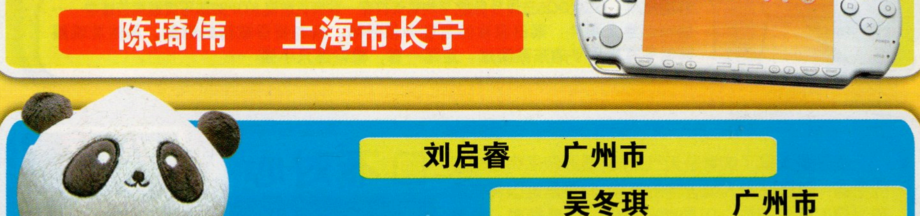
交友 广东 陈启宇

看完PG BAR后，觉得翔武和哈雷路亚真的很相似。翔武君，你……还是开高达去吧！

男，17岁，广东省中山市坦洲镇南州路桥头巷，QQ136196568



PSP-2000 型号主机（1名）



陈琦伟 上海市长宁

点心熊猫（5名）

刘启睿 广州市
吴冬琪 广州市
宋健 沈阳市
周楠 海宁市
周鹤峰 浙江金华

口袋妖怪限定版文化衫（10名）



文敏	广西桂林	黄凌帆	福建福安
陈生有	浙江遂昌	盛萌	湖北武汉
娄霄	乌鲁木齐	石永凯	上海华山
谈进德	广西柳州	孙景阳	辽宁丹东
秦挺	浙江临海	周晓莹	广东广州

人气动漫钱包（1名）



曹湘沁 江苏通州

《圣斗士星矢》精品腕表（1名）



杨龙陶 重庆江北



无法改变环境，只有适应环境！

碰巧写这期手札的时候，正是一狼来编辑部3个月整的纪念日。3个月时间虽然不长，但我多多少少受了诸多前辈的熏陶，自己也增长了不少知识。编辑部果然是一个神奇的地方，令我一狼从一个不知宅腐为何物的阳光少年一瞬间就变成了吐槽达人。由此得来了感慨，我的适应能力真强，很容易受周围事物的同化……



↑圣斗士冥王篇终于完结了，不少80后的同龄人心中的一块石头，也终于能放下了。

游戏成就：DS版DQ5三周目目指,平均每天打穿一款街机游戏,KOF98陈可汉继续苦练中……
编辑部重大事件：某日深夜独自在单位赶稿，就在昏昏欲睡的时刻，忽然发现面前似乎有黑乎乎的东西爬过，定睛一看，貌似是只小强……

八 房

口不对心

或许是太累了或者是天气太热，最近忽然有了奇怪的毛病：总是说错人或者物的名字，似乎是难以将概念和对应词联系起来。以前症状较轻：总是看着一狼君喊其他人的名字，最近不知为啥症状蔓延到了其他人…和物。比如我叫："露琪！"，露琪答应后我反应一下，"叫错了= = 是叫菜团。"露琪泪奔ing。或者说："猴子君，借我那个啥，转的，一头尖的，我拆机器。"猴子莫名，然后自己琢磨了一下才琢磨过来是想说改锥……问了医生，医生无语，只是开药叫我好好休息，结果我出门时候想起要让医生开单据，于是回身说："老师，那个单子……"结果医生也泪奔了。



↑想起了某个以口误而著名（？）的人，希望病情不要发展到这样才好。

游戏成就：DQ5打通，禁忌都市传说进行中，梦幻之星搁浅中。
编辑部重大事件：哈哈！我也学会打KOF98UM啦，午间欢乐大军又添一人。

包 子

Viva la Vida ~

其实这几天曾经无数次设想，第一次写手札，要写什么呢？也已经设想了无数版本，但是等真正要写的时候，却又真的不知道该从何写起。这也想说，那也想说，不过地方又有限。惆怅啊~但是，真的很开心，因为能和各位朋友一起分享我的快乐，有个方寸的地方可以唠叨唠叨发个牢骚也是不错的。

不知不觉，已经是夜里三点多了，整个写字楼恐怕只有我一个人在加班了吧。明天截稿，大家都回去休息了，为明天晚上养精蓄锐。但是由于我的工作比较多，所以今天就不能回家了。争取六点前弄完PGBAR，然后抓紧时间睡俩小时，不然明天又得弄到夜里两三点，恐怕真的扛不住了。不过，现在最想做的到不是睡觉，而是想弹会琴T T~

游戏成就：《暗黑龙》H5ing，毫不犹豫地把新加入的同伴扒掉武器，然后送去做诱饵，其他人在旁边远程攻击分刮经验，已经成了习惯了…
编辑部重大事件：今晚通宵装备如下:王老吉x2瓶＋压缩饼干＋鸭梨＋咖啡x5袋

PG总动员

～小编们的轻松驿站～



↑这是猴子在游戏中被猎杀的假想图。

MH的猎物是猴子？！



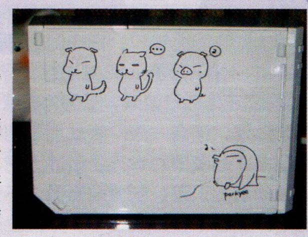
最近的银魂还算有意思，尤其是禁烟篇，把大家都看趴下了。9月份还会有“螺丝起子篇”登场，那可是对掌机的一次大恶搞啊！嗯嗯，宇宙人也喜欢玩PSP，尤其是上面一个叫“Monkey Hunter”的游戏。啊，Monkey Hunter，玩这个游戏的话不就是要杀死很多猴子么！幸亏是恶搞的内容，不然这下我的小命可就危险了……万一下期猴子从编辑部人间蒸发了，各位读者可得记着给我烧点纸香蕉什么的啊。（啊咧，为什么非得是香蕉呢，实际上我不是很喜欢吃香蕉的啊！）

编辑部重大事件：新人一狼这次有了新形象，话说本来这个形象是很正常的，怎奈设计形象的某美编（男性）腐性大发，于是和八房一样在名字前面加上了“伪娘”两字，这下编辑部里的角色又会被一些读者YY了吧……

露琪

零~面具的诅咒

奥运前夕抽空回了趟家，还买了Wii送给老妈打算展示一下健身机的运动效果。结果到家一兴奋把变压器的插头直接插在变压器自己上，等我按下多用插座开关的时候，Wii的电源灯亮了还不到1秒就突然听到很小po的一声，同时闻到一股很轻的烤肉味（误，是烧焦味）——100V的原装电源烧坏了。TAT



↑友人涂鸦签名的限定版机器入手，全球仅此一台。–_,–

游戏成就：月蚀假面一周目普通难度通关,遥控器手感赞到飞起。个人对零系列4作评价：红蝶 > 月蚀假面 > 零 > 刺青之声。
编辑部重大事件：奥运期间万众瞩目的非当天赛事莫属，游戏都没心思玩了。

广告招商！



朋友的体质很特殊，只要在她身上轻轻划一下过一会儿就会肿起来，不过过不了多久就会下去了，八房也是这种体质，她说这是一种过敏，她用牙签在自己胳膊上画画,很有趣，后来八房说想要广告招商，于是联想到自己的肚子上的字也好久没换过了，我也来个广告招商吧，各位读者有没有想对美眉表白之类的，欢迎来稿！最近发现单位附近成都小吃盖饭不错,价格公道量又足，所以午饭从711的盒饭变成了成都的盖饭。中国不错,已经45金了,加油,继续冲60，冲到60冲70！然后出死亡骑士，呃……有奇怪的东西混进来了。

游戏成就：该死的多卡邦王国，剧情模式8个任务都做完了，总资产也是最高，但是游戏不会结束，目前正在无限的练级扁人中。
编辑部重大事件：一狼形象闪亮登场！话说一狼原来的形象手中拿的是苹果，后来一狼说“和光溜溜相比，我更喜欢湿漉漉的东西”，所以就改成了史莱姆了。嗯，这样编辑部就有三个宠物了：狼、狐狸、史莱姆。

我作为一个《机战》FAN，对这篇文章也是有些感触。比如作者在文中提到的"多数玩家最先接触的应该是FC上《第二次》"，当时我可是背着家长花高价买到的卡啊。虽然游戏比较难，但是还是玩通了好几遍。我再说下去恐怕要变长篇了，让我们看看这位作者的见解吧。

机战动画漫谈——纪念机战A复刻

伟大的创举

掌机上由动画改编的游戏可真是不少，一是因为动画的影响面比较广，把热门动画改编成游戏可以吸引一部分动漫FANS的注意。导致某些动漫FANS虽然不怎么玩游戏，却因为喜欢这部动画而买这个游戏，这样一来厂商就能赚到钱。二是因为把动画改编成游戏省去了设计人物、剧情的过程，把动画的人物、剧情都照搬，不仅节约了开发时间，也省下了开发成本，本质上是厂商节约了钱。三是因为动画本身剧情曲折，人物性格多种多样，人们看了以后难免会有各种各样的感想。而游戏重在与玩家的互动，玩家试过了游戏后，又难免会有各种各样的感受。所以把动画改编成游戏就给了某些对动画非常有研究，又十分喜爱玩游戏的玩家一个大发言论的机会，写成长篇大论，发表在某杂志上骗取稿费。（狸猫：唬，不用这么夸偶~）

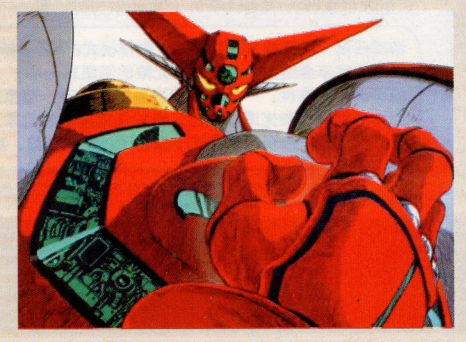
咳咳……说了这么多，我只是想告诉各位读者，不要忘记，机战也是由动画来的哦！…………（众人：这人怎么这么贫啊！）

机战可谓是个"改编自动画的游戏"的擦边球，因为机战并不是把某一部动画拿来就用，而是把大家所喜爱的机器人类动画放到一起，独树一帜，成为机器恒久远一战永流传的《超级机器人大战》系列。这种做法的益处是显而易见的，一批机战玩家是包括笔者在内的，从最初的《超级机器人大战》（多数玩家最先接触的应该是FC上《第二次》）发售以来，便一直喜爱这款游戏，于是把这份热情持续至今的。这类玩家群相比较而言比较固定，因为喜欢机战所以去玩，抱有这种心态的玩家一定会去尝试每一款作品的。另一批机战玩家应该是高达迷或者其他机器人动画FANS，这类玩家玩机战时有一个非常大的特点，就是不管是否实用，从头至尾都使用自己喜欢的那部作品的机体。（玩家A：咦？有分支~嗯……当然跟着SEED走啦！）（玩家B：笨啊！没看见另一个分支有G系列么！比SEED厉害多了！选那个！选那个……）这个玩家群极其不稳定，众所周知，每部机战中收录的动画作品是不同的，所以很难保证这些作品中是否有玩家所喜欢的，（玩家C：噢？机战J里没有夏亚啊……不玩了……）如果没有自己喜欢的机体参战，当然就会对这部作品的兴趣大大降低，也许就不会去玩了。当然这种分类是非常广泛的，每位玩家对机战的看法是各有不同的，可能有些玩家属于这两种都沾边的，这些人就不单分出来了。总而言之，机战是战棋游戏的一个伟大创举，没有哪款"大杂烩"类型的游戏能像机战有如此的知名度。

剧情的设计

机战作为一款"大杂烩"似的游戏，对剧情的处理可谓精妙至极。如果只是把各种机器人放到一起战斗的话未免太单调庸俗了。那怎么办呢？改剧本！

机战每一部作品实际上都有一部分原创的人物、机体，由原创剧情为主线，把各个其他作品的剧情贯穿在其中。因为现在谈的是机战中的动画，所以原创部分就先放一放啦~啊……各位OG迷不要走啊……继续我们的话题，不同作品间人物



客串到各个动画中，在原剧情中一些非机师的对话都由其他作品里的机师来充当，即使这样也不会让玩家感觉别扭，对话通顺自然，眼镜厂将动画在游戏中的渗透无处不在，比如多蒙、相良宗介、伊扎克，这三个人战斗的时候会有剧情发生，原因就在于他们的声优都是同一个人……同样的战场，不同的人员配置让玩家感觉到这些不同作品中的人物真的来到了一起，在同一个战场上并肩作战。

这种设计极大的满足了玩家们如小强的生命力一般滋长的欲望。梦想着能以海牛、夜莺、卡碧尼的浮游炮群为掩护，魔神凯撒、盖塔做盾牌，用光之翼撕破敌人防线的这种妄想得以实现；驾驶神高达在M9 和BON太君的簇拥下，一拳打烂剽窃Shining Finger的小鸟的梦想也将会成为现实。

战斗的再现

机战的另一大卖点就是超级华丽的战斗动画~不知道有多少玩家就是冲着如此华丽的战斗动画玩的机战。每一部机体的每一个不同的武器都有不同的动画，只有少部分相似的武器有所重复，真是非常的丰富。战斗动画把原动画中的动作加以美化，使其更有魄力，就连最普通的冲撞（也就是“体当”）也要加上追镜的效果，让人感觉这一下撞的很疼得样子……随着技术日趋成熟，机战的战斗画面也华丽的一塌糊涂，机战J刚发售时让人们眼前一亮，都有一种“原来掌机上也能做得这么漂亮啊”这样的感叹。一直到机战D中，使用光束枪攻击时都是很平淡的放出三条直线出去，再来看看机战J，强袭放完两枪后还要摆个POSE，和SEED的片头一样，看完让人这个感动啊……像ν的浮游炮，Z的大中子剑，G的同盟拳等等人们津津乐道的场面都在游戏中完美在现。Nds平台的机战W更将任天堂系的机战画面High到最高点……

独特的系统

机战的战斗系统并不是像一般SLG游戏那样一成不变的，可以看出每一个新的作品都有或多或少的改进系统的地方，像援护攻击防御、机师特殊能力习得、友情爱情能力修正，等等，许多系统都不是开始就有的。逐渐的加入新系统，这样一来使得“改编自动画的游戏”这一前提慢慢淡去了，人们越来越多的关注于游戏本身，同时也让每一部作品都有自己的特点，虽然都是机战的游戏模式，但老玩家都能指出每作独特之处。这里来着重说一下合体技和邻接友情修正，合体技又是机战的另一大卖点，大魄力的战斗画面和超越了原作的机体配合攻击感动了一批批的忠实玩家。严格的发动条件，强大的攻击输出，在满足了玩家视觉享受的同时，也成为了通关必须的重要技能，这样一举两得的系统设定实在很强大。所谓邻接友情修正，就是只动画中有暧昧的朋友关系或者别扭的恋人关系的两个或三个或多个人……总而言之，当他们站在相邻的格子时，会使他们的能力提升，同时有的作品还加入了动画特效(当他和她紧紧拥抱时会有一颗心生起来。）这个系统可有意思咯，不管是友情还是爱情，或者是单恋和嫉妒，在这个系统中都能体现出来~有爱的读者们自己体会吧。



关于机战A

为什么把机战A单独拿出来说呢（废话，标题不是说了为了纪念机战A复刻么……），众所周知，一直以来机战没有为PSP专门制作游戏，唯一的一款机战MX还是直接复刻PS2的，毫无新意可言。这样一来，我们广大的掌机迷兼机战FAN就不乐意了，正如上文所说，机战一大卖点就是战斗动画，而就目前掌机市场而言，PSP是最高游戏画面的代表，而在PSP平台上却没有机战作品。基于玩家这样那样的怨念，眼镜厂决定再次复刻一款作品放在PSP上，而这款作品就是机战A！机战A是GBA平台最早的一款机战作品，应该有相当一部分人和笔者一样是在买GBA的同时入手的机战A的D版卡吧（还记得柠檬么……）。可以坐在地铁里享受画面如此高质量的机战（之前掌机上的机战画面还是“那样的”），这在机战A发售之前还是一场梦，而机战A正圆了这个梦。时隔数年，PSP上的机战A又一次把掌机上机战的画面带上一个新的高度，又是机战A！之前的MX在PS2上的画面已经很好了，在PSP上只是普通的移植。而机战A，在GBA上的表现我们都还记得，这次不是简单的复刻，熟悉的战斗加上全新的系统，伴随着热血的语音，PSP版发布的时候一定会让我们再一次感动！

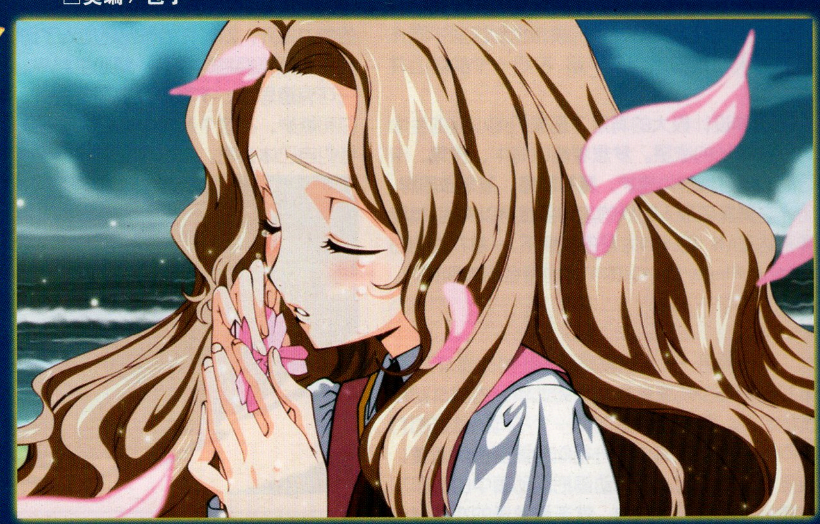
□文/明镜Water

读编往来

PG贴图特搜队

□主持／翔武
□美编／包子

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



一直想给自己妹妹幸福，但可怜的娜娜莉却成了战争的牺牲品。怀念一下吧……



谁说只有电影里的熊猫才会功夫！啊……这好象是熊……

翔武那句台词是云雀的“咬杀”，这下委员长真的被咬杀了。





JUMP明星大集合，这张是《JUMP》40周年纪念的宣传画，好久没看到这种图了。

交友 江苏 华文龙
为什么我玩《公主联盟》中文版时在16话会死机？（可能是汉化的问题）
男，20岁，江苏省苏州市盘溪村40幢，QQ229706445



斯巴达300勇士虽然已经过去很久了，但FANS们的热情丝毫未减，经常能看到很多斯巴达相关的图片。猴子说这张像恩格斯。

MGS4销量非常不错，SNAKE都来给营养品做广告了。这是让玩家24小时奋战吗？身体健康才是第一啊。

关于iPod的各种改图已经满天飞了，这张虽然也是相同风格，但改成了PSP，主角也是我们所熟悉的轰龙。



《最终幻想 纷争》离发售越来越近了，实在太期待了。

老SNAKE和SCE的吉祥物共同战线，这也代表了玩家心目中的阵营归属吧。

DVD ROM 光盘收录

露琪：你确定你不是针对我才起这个名字的么？

绫小路：如果你确定你已经脱离了伪娘这个行业，那为什么你还会这么敏感？

露琪：……那你至少得解释一下标题里的“F”是什么意义？跟作品本身一样的“Frontier”？

绫小路：雪莉露的胸部是F CUP的。

露琪：－_－# 伪娘不发威,你当我是罗莉么!

绫小路：动画不是还没完结么,所以这“F”就是“FIRST”。之后还有“S”呢!

露琪：所以“S”就指“SECOND”咯?

绫小路：只是指“SM”而已。

露琪：……

——MACROSS F的掌上边境剧

超时空伪娘传说F

如果说押井守是动画界的古龙，都一样喜欢在刀光剑影之后用看不懂的对话说大道理的话，那么河森正治无疑就是动画界的琼瑶，不好好去做他的SF空战动画，却非得围绕着男欢女爱做文章，不是“他含情脉脉地抓着她的手不愿就此离去”就是“她狠狠地抽了他一耳光，说‘你到底爱她还是爱我?!’”，以至于明明就是面临人类毁灭的星球大战，危机关头的火药味里也能四处弥漫着“一条辉走的第一天，我想他，想他，想他；一条辉走的第二天，我想他，想他，想他；一条辉走的第三天，我想他，想他，想他……一条辉走的第四千七百六十八天，我想他，想他，想他……”的缱绻情调——喂，人家一条辉是跟早濑未莎走了没错啦，林明美你还是赶紧忘记这个负心汉吧!

当然这位动画界的琼瑶，偶尔也有风格转变的时候，“创圣”系列里机师们三位一体的合体形态全部裸飘之余还要大叫“好舒服啊”，实在让人脸红心跳地疑虑着这个老不羞到底打算把什么理念传递给观众，以至于听说有人专门把片中的所有“好舒服”的呻吟全部剪切出来，以专业声优的声音演出替换掉成人小电影里那些不敬业的配音——好吧，这已经不再是动画界的琼瑶了!这俨然是动画界的苍井空，动画界的白石瞳，动画界的饭岛爱呀!!（露琪：喂喂喂!你不要教坏我们的读者呀!!）

因此当《MACROSS F》顶着“超时空要塞二十五周年纪念”的头衔出现在所有人眼前的时候，几乎每一个人都对于“呀！林明美要叫‘好舒服’了吗？”“哦！早濑未莎要叫‘我比林明美更舒服’了吗？”“哟！一条辉要叫‘她们俩再舒服也没有我舒服’了吗？”充满了期待。（露琪：你不要越说越过分哪!!）

结果事实证明，《MACROSS F》根本就只是《MACROSS》初代作品的复刻版而已，相似的邂逅方式，相似的主角配置，相似的剧情走向——唯一的区别就是比起早濑未莎当年响亮的耳光，这次更响亮的，则是雪莉露的鞭子。

河森正治，你还真是糟糕透了呢！（露琪：明明最糟糕的人就是你自己！）



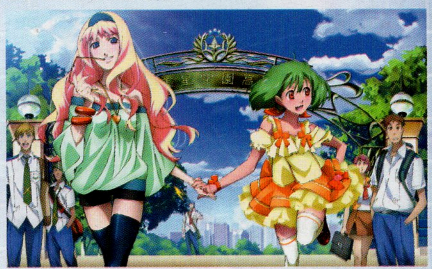
交友 江苏 黄一辰
狸猫效率太低，下次稿费打折，出他个大头差啊（非本人语）……
男，14岁，苏州市三香花园6幢401室

在《超时空要塞》还被扭曲为《太空堡垒》的那个年代，“骷髅战机”与“林明美”的影响早已超乎了那个年代的人们的想象。以至于就连香港拍出的三流搞笑电影，也都会取出个“超时空要爱”的谐音名字，目的就是希望能跟大热动画擦上半点边，让影片也能沾上万人空巷的喜气。只不过让人费解的是，在那部剧本烂得匪夷所思的电影里，主演竟然是日后在《赤壁》里帅到一塌糊涂的梁朝伟，当然梁先生在《超时空要爱》里演的一样是三国角色，所以我们基本上可以断定《赤壁》的下集将围绕着诸葛亮与周瑜的断背之情展开，即使你要问诸葛亮最爱的明明是陆逊为什么又成了周瑜，我也只能告诉你《赤壁》不是《钢铁三国志》，就算《赤壁》的片名英文翻译过来叫做“红岩”，我也不能打包票吴宇森下一部作品是不是要翻拍《青春之歌》……（露琪：话说，你心里的这些画外音到底是有多罗嗦呀?!）

故事从平凡少女李兰华赶赴“银河妖精”雪莉露的演唱会开始。因为迷路，少女误闯美少年冲凉的现场，以无比青春洋溢外加略带鬼畜的气息，勾勒出了河森正治心中一丝丝对于年轻肉体的渴望。（露琪：喂，喂！）虽然少年少女在冲凉后遇见的戏码，自《新世纪福音战士》的时代开始就已经不再是什么稀奇的事情（“据说《EVA新剧场版》里绫波露点的镜头比TV版里要长0.73秒呢！”“为什么对于这种事情你就了解得如此清楚?!”），但鉴于这是个美少年的裸体比美少女的裸体更珍贵的年代（道理就相当于猪肉吃腻了就该吃吃牛肉，桃子吃多了偶尔也可以吃吃香蕉——喂，喂！），因此早乙女阿鲁特刚一在水花里展现出肌肤的动人光泽，四下早就响起了跨越整整二十五年的激动尖叫：“快！随便来个男人都行——赶紧把他扑倒呀！”

即使这位即将担当起新一作男主角大任的少年，从长相上可疑得让人怀疑着“神田优你不去好好的驱魔来这里洗澡做什么呀”“难道拉比君移情别恋了所以你就转职来开飞机么”（……），不过既然继承了从高桥留美子时代就象征着“伪娘”的姓氏“早乙女”，那么就算是在2050年这么一个跨越人类历史千万年后的未来时代里，“伪娘”依然保持着他固有的鲜活生命力，为更多的同人女同人狼带来了崭新的希望。

阿鲁特的回眸一笑，令李兰华成功地心里小鹿乱撞。同时提醒我们，当美少女已经成为宅男们审美疲劳的余兴，而美少年还只是同人女的杯中物，这时伪娘便成为了跨越两大族群的共同恩物，有着任同人女幻想任宅男们亵玩的多种便利属性，并且能以超越地球一切物种的顽强生命力成为未来传说里的希望之星（露琪：你你你什么意思！！）。然而还不等《超时空伪娘传说》正式开演，本作的主要敌人瓦鸠拉已经宣布来袭，冲破防御屏障，击垮迎击战机，并当着阿鲁特的面就把驾驶员撕得血肉模糊——先是洗澡裸上身，然后血腥开杀戒，被如此糟糕气氛包围着的《MACROSS F》，即便下一个镜头便跳转到阿鲁特与李兰华合体驾驶巨大萝卜头，用爱的石破天惊拳打出璀璨耀眼的未来，大概也不会有多少人会表示出质疑。



于是在所有人毫不意外的预料之中，阿鲁特坐进了失去驾驶员的骷髅战机内，那一瞬间画面不只眼熟得像是回到了初代《MACROSS》，所有有着相似经历的少年背影都与阿鲁特重叠，那一刻他不是一个人在打飞机，一条辉、阿姆罗、基拉大和灵魂附体，他们一起坐上了飞机在打飞机！（露琪：你到底要把文章写得多糟糕你才算满意啊?！）然而这早就不是当年那个随便是个菜鸟都能把高达开得跟山脊赛车一样的年代，具有驾驶员天赋的阿鲁特硬是凭着自己的努力，将首次驾驶的骷髅战机灵活操纵，在随后赶到的SMS小队的掩护下，把瓦鸠拉轰成了宇宙里漂浮着的废渣，与他那英勇无比美艳万分(?)的风采相呼应的是，电视机前的观众也早就热泪盈眶地呼嚎着内心的激动：“到底是神田优呀！不去驱魔就连开飞机都能开这么帅呀！”（露琪：你到底有完没完啊!?）

李兰华，本作的第一女主角之一（之所以说是“之一”，是因为这次挂着“第一女主角”名号的人有两个——当然，如果你坚持认为阿鲁特公主不是女主角的话……）。根据设定内容来看，应当是继承了初代作品里林明美的角色，有望成为新一代“传说中的歌姬”。刚登场时是以“娘娘饭店”的服务生身份出现，一首“娘娘，娘娘，你好娘”的饭店主题歌几乎要让所有男性观众脱力，虽然在台湾地区的方言里“你好娘”的意思是侮辱对方“你太女性化了”，但我们不能就此认为担任总监督的河森正治与担任作曲的菅野洋子，是在借兰华之口暗示观众这将会演变成一场华丽的“超时空百合传说”……因此我们完全可以以

“那两位高人全都不懂汉语更不晓得台湾同胞怎么说话”为由，心平气和地对着《掌机迷》的大门口冲里面某位自以为蓄了胡子就很男人的小编大唱“娘娘，娘娘，你好娘，蓄了胡子，装成男人，仍然还很娘！”（露琪：-_-# 你什么意思嘛你!!!）

虽然是以地球人类少女的形态活动，但兰华却拥有1/4杰特拉帝人（即我们惯称的“天顶星人”）的血统，与地球人唯一的区别便是她那头可以随心所欲舞动的绿色头发：高兴的时候上下挥舞，伤心的时候蜷缩成球，接吻的时候一个不顺心还能将对方全部包裹使其窒息，杀人时无形无影，平时又能巧妙隐藏杀气，堪称是Frontier十大谋财害命暗器之首。曾经是雪莉露的忠实粉丝，在阿鲁特的不断鼓励下，她向着自己的梦想前进，终于被挖掘出了歌唱的才华，渐渐成为能与雪莉露并驾齐驱的新兴偶像——这个故事告诉我们，只要是拥有一颗不放弃梦想的心，每个人都有能够近距离接触自己偶像的机会。所以各位读者请继续努力吧，身为你们偶像的绫小路，会在遥远的梦想尽头等着你们的到来……（露琪：你可以再不要脸一点吗？）

因为救下了兰华的缘故，阿鲁特对于战机的出色驾驶技术被SMS小队看中，从而替补了牺牲的亨利，成为SMS小队值得期待的新战力。虽然对于阿鲁特而言，顶着“他就是队长的妹婿”的名号被录取确实不是什么值得高兴的事情——当然这并不意味着把说法换成“他有个当队长的大舅子”就能高兴到哪里去（露琪：这根本就不是重点好不好?!），于是当阿鲁特凭借坚定的信念确立了自己的王牌地位后，所有人都不再置疑着他加入SMS的动机与捷径，反倒是“妹婿和大舅子并肩作战的画面充满了菊花绽放的美丽”这样的流言蜚语不绝于耳。（露琪：你有完没完?!!）

《MACROSS》历代的主题都是“爱与歌声”，每作必然会出现一位歌姬早已成了系列的惯例。只不过虽然是向初代致敬，但这一次的歌姬不是一位，而是两位，颇有点林明美人格分裂的意味。如果说兰华象征着刚出道时尚未成名的明美的话，那么雪莉露无疑就是已经成为了明星的明美。这位“银河的妖精”从登场开始就充满了十足的女王架势，唱歌的话筒倒过来就是条鞭子，如果听歌听的不爽就用鞭子抽到爽（……），初次遇见阿鲁特时飞扬跋扈，但在见识到阿鲁特的美貌更胜于自己后，便展开了积极的爱情攻势（这是什么逻辑……）。最让宅男难忘的一幕，自然是雪莉露与阿鲁特躲在更衣柜里时的场面，放在阿鲁特裤子口袋而恰好阿鲁特的腿横在雪莉露双腿间的手机突然来电，电话震动令雪莉露忘情地脸红呻吟——河森你这个老不羞，你明明说好绝不把《MACROSS F》做成“创圣”的呀！就算要做你起码也得让阿鲁特的手机是红色的，震动三倍速呀！（露琪：你到底在意的是什么呀！？）

在雪莉露的引导下，兰华真正地站上了自己的人生舞台，因为在电影中的出色演出令她博得了粉丝的狂热支持，一举成为“超时空灰姑娘”的梦幻榜样。只不过早就习惯了电影圈潜规则的观众，难免要怀疑着该电影导演为何会突然加重兰华的戏码——“他到底对兰华做了什么呀呀呀”“就算做了什么也至少把不雅照片和视频传到youtube上来看看啊啊啊”的哭嚎在银河回响（露琪：你又把陈年烂谷子的事情翻出来做什么?）。尽管李兰华参加演出的电影，无论怎么看都完全是照搬的《MACROSS ZERO》的剧情，但不可否认的是，当兰华沉浸在海中与阿鲁特接吻时，我们都很惊喜地发现了这个小女生的成长，以及那撮在海水中四散漂浮的绿色头发：“有海带呀!!!阿鲁特被海带缠住啦!!!”“………………”

兰华的迅速成长，加剧了两位女生对于阿鲁特所有权的争夺战。雪莉露先下手为强，不是躲在男人的宿舍里摆出一副“想先吃饭还是想先吃我”的挑逗表情（“如果你敢回答是想吃饭的话，当心我让你下半辈子都吃不了饭！”“…………”），就是顶着转学生的名义近水楼台先得月。而兰华也不甘示弱，在阿鲁特生日当天精心烤制出飞机饼干（虽然难吃程度令人怀疑她是不是已经抱有“得不到你就毁了你”的必死觉悟），更不断在脑海中回忆二人的初会画面，强迫观众接受“阿鲁特比女人还美”的洗脑事实，在利用自己的哥哥是SMS队长之余，更将擅长的“天然呆”属性发挥到极致，只差把“其实一直以来我都想有个姐姐”的苦肉计用上，煽情手段也可谓是一等一。于是当两位女生决心正面对决之后，发生在医院里的“山歌好比春江水，哥哥心里爱着谁”的对歌

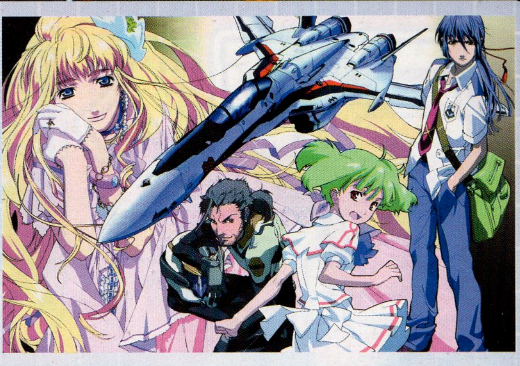


抢亲震撼上演，这“银河的刘三姐”对上“超时空张八妹”的戏码，实在让人看到眼睛脱窗。

事实上，不管这两位歌姬的实力谁高谁低，对于阿鲁特本身而言都全然无所谓。女王与罗莉的屡次献殷勤，他还能装出一副完全不明所以的样子，除非他是智障，不然就算是低等如瓦鸩拉也能察觉到空气里飘散着的浓浓雌性荷尔蒙气味。因此自从此人传出与米歇尔和露卡两位战友的关系密切的消息之后，“不爱女王爱鬼畜，不要罗莉要正太”的流言同样在坊间盛传。米歇尔，杰特拉帝后裔，因射击精准而出名，在以阿鲁特为首的四人小队中（勉强拉柯兰进来凑个数）相当于洛克昂一般的存在。只不过比起刹那这个别扭受一口一个“别碰我”，阿鲁特随时都能在米歇尔的枪口下爆发出“向我开炮”的大无畏英雄主义情操（……），并且与提耶利亚共鸣的伪娘属性更令他时刻充满了“我不能失态，你们全家才失态”的人格萌点。可惜的是，米歇尔与柯兰的官配眼下已成定局，而露卡的性倾向也在对松浦同学的表白后真相大白，只剩下阿鲁特孤单一人，出于声优配对的联想，与目前看来很可能成为最终BOSS的西瓜头三岛君遥遥相望。

值得注意的是，近期反派势力的真面目已经逐渐浮出水面，原本以为不过是普通经济人的格蕾丝小姐，在无人岛上展现了一跳就跳过山丘的惊人弹跳力，体内更集成了电话、打印机、电脑、豆浆机、微波炉的多功能义体，基本上只要将她打翻在地，从煮粥煲汤到清洗床单全都能一键完成，由此人现阶段渐渐显露BOSS架势来看，大概她的野心是打算把所有地球人都变成吸尘器（误）。对比着格蕾丝的全身义体化，号称百分百自然人的雪莉露在高烧后的反应也令人生疑，再加上兰华已经基本被确认为是“虫女王”，而阿鲁特除了很伪娘之外还很蹭的累，三岛辅佐官与凯西小姐的办公桌亲热戏大胆惊艳——河森正治你到底打算把《MACROSS F》推向怎样万劫不复的糟糕深渊呀？！

高达系列一有新动画推出，就必然会有新游戏登上掌机平台，这已经是多年来SUNRISE与BANDAI联手捞钱的惯例了。只不过一向笑高达的战斗模式空战不爽近战儿戏的河森正治，在同样不能免俗地要把版权交给BANDAI来赚取剩余价值之后，要是发现自己引以为傲的《MACROSS》使用的不过还是高达刚用过的游戏引擎，会露出怎样尴尬的表情。



《Macross Ace Frontier》便是这么一款集系列动画机体之大成，但画面表现却并不比高达混战强多少的PSP游戏，如果实际操作感算不上太爽快的话，大概这游戏还是只能走纯FANS向路线，吸引那些打算用VF-25G砍出血染东方一片红的玩家来掏腰包了。（露琪：都说了不是高达！不是！！）

《Macross Ace Frontier》收录了《MACROSS》、《MACROSS Plus》、《MACROSS 7》与《MACROSS F》四部作品共40台以上的战机、30名以上的角色与80个以上的任务，重现原作3段变形战机高速战斗快感，并支持连线合作/对战。

游戏采用了新颖的ID卡系统，让玩家在进行连线对战时，可初步了解对手个人资讯的系统。连线时玩家会彼此交换各自的ID卡，其中包括玩家的匿称、驾驶员级别/状态/阶级、任务达成率、物件收集完成绿、综合级别、游玩时间、对战战绩、自我介绍等各式各样的资讯。

动画中的名场面与名战役在游戏里都会重现，当然那些脍炙人口的经典歌曲也会以BGM的形式出现，带给玩家以重温记忆的亲切感。

记忆中的那些片段总是无比的惹人怀念。即便真的去将那些画面翻出来重看，也早已没有了沉浸在记忆里的，我们自己误以为是真实的，那种兴奋感。

好在还有重生与致敬。当河森正治在25年后的今天，以全新创作的魄力来勾起对往日的回忆的时候，一直跟在他身后摇旗大喊的我们，除了感动，还是只有感动。

只不过如今的这段新旅程还暂时没有结束，在漫天的弹幕交织成瑰丽的烟花之时，我们惟有翘首期盼：下一个25年，你我又在何方？

□文/绫小路义行



碎碎念： 上次刚说完我父亲大人把我家饲养的小兔子给“哔～”掉。这次制作108期的时候，正好赶上单位放年假，于是我和几位朋友一起去延庆龙庆峡玩，白天去深山里看到了小松鼠啊、小蝴蝶啊，小蜻蜓啊，还有好多特别漂亮的小鸟。配合青山绿水和涓涓小溪。感觉心情非常放松，很自然的幸福。晚上回到下榻的农家院，大姐问晚上烧烤想烤什么。看了眼菜单，顺口说道：“烤兔子多大一只？”。说完反应过来完全石化……

动漫世界中的十二生肖——兔（下）

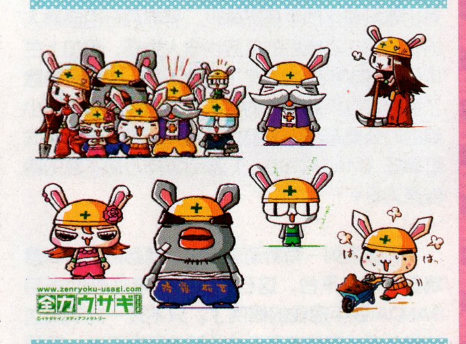
全力少年型



日本最近人气突然高涨的漫画家池田启（イケダケイ），透过一群在工地上拼命的工作、个性鲜明又坚持一定要“全力地过好每一天”的治愈系的可爱的兔子们。来掳获了无数上班族以及OL芳心的超人气漫画系列《全力ウサギ》。最近被改编成了动画，在今年一月份已经全力开播！作为一部才发行了两册单行本的漫画，就已经决定要动画化，可见它在日本的人气之高。

故事描述一只被周围的兔子称做“治愈系”的兔子，从小生长在可爱而温暖的环境里，总是被人叫着“好可爱”、“好萌”、“好Q”地，在人们的宠爱中悠闲自在的过着每一天。但光悠闲过日子是不行的，直到某一天他发现可爱是不能当饭吃的时候，严苛的现实世界才真正开始。还好后来因为偶然碰到了“全力工务店”的老板，然后被捡回去，开始了他全力在工地上班的生活。在那里他遇见了一些个性迥异的同事们……有原本是暴走族的组长，原本是OL的大姐，也有不知天高地厚、超爱玩手机的大小姐……

于是他开始跟着大家一起学着全力工作、全力生活，全力谈恋爱，当然还有全力打拼。形象可爱且奋力打拼的向上形象使得工作压力巨大的日本上班族们都备受鼓舞与安慰，不过在工地上标语都是“全力第一”……（一般不都是安全第一的么？莫非都是《幽白》里桑原的FANS么。）



PS：《全力少年》是我和翔武都非常喜欢的一首歌，看PV发现，其中主唱非常像电软部的某位编辑……

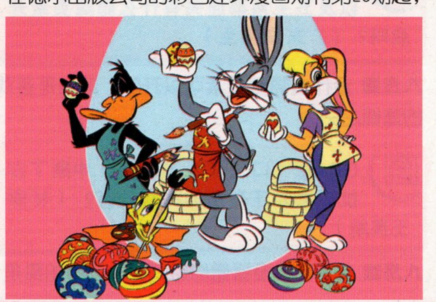
此八哥非彼八哥



这次要说的"八哥"，既不是八房，也不是库巴，而是兔八哥－巴格斯。

早在我们大家还都没出生的1936年的《猪小弟猎兔》中,曾出现了一只机智的兔子形象。一时间这只兔子的形象大受欢迎，于是导演本·哈戴维与卡尔·多尔顿以这个形象为主角又制作出动画片《兔子～嗯，受惊～嗯》、《快变～噢！》。在1939年的动画片《埃尔默的偷拍相机》与《一只野兔》中这只兔子成了走红的电影明星，而在《一只野兔》中的这只兔子形象已与后来的兔八哥十分接近，并且第一次使用了它的著名口头禅："怎么样，伙计?"。当时在为这只兔子起名字时，因为导演哈戴维的绰号叫"巴格斯"，于是在大家的提议下这只兔子就最终定名为"巴格斯"。后来流传到我国也就被莫名其妙地译为"兔八哥"了。

傲慢的举止，离群的独步以及溢于言表的优越感是兔八哥鲜明的性格。银幕上的兔八哥妙语连珠、俏皮逗人，获得了巨大的成功，华纳兄弟公司发行《兔八哥》动画片一直到1969年。在1941年连环漫画期刊《乐一通和欢乐小旋律》创刊后，兔八哥便一直出现在该刊中。而在德尔出版公司的彩色连环漫画期刊第28期起，



《兔八哥》便独立成连环漫画期刊。同时，兔八哥还不断在《波基猪》和《约塞米特·萨姆》等连环漫画中充当配角。1958年时，兔八哥终于获得奥斯卡奖，成为继米老鼠和唐老鸭之后最为著名的动画形象。

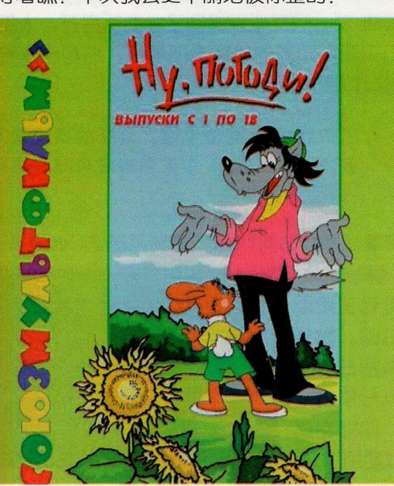
（正写着写着，满脑子都是"八哥"的时候,突然八房从一旁弱弱地飘过，眼前猛然出现了三个大字：八姨太。顿时斯巴达了……）

兔子你等着瞧！

兔子，你等着瞧！老狼总是这样恶狠狠的说道，然后灰溜溜地逃掉。这部首播于1967年的前苏联的经典动画片。放映后，其幽默的情节、诙谐的语言、可爱的动画形象被广大青少年所喜爱。并被译制为多种语言，在国外也深受欢迎。但当时在前苏联放映的时候，该片中的大灰狼抽烟、唾骂的举止一直受到争议，并不止一次地遭到审查。在很多小朋友天真的笑声和许多家长的反对声中。该片终以"由于动画片对成长中的一代没有任何教育意义"而放弃了继续拍摄续作。

一肚子鬼主意的狼和聪明伶俐的兔子，互相捉弄，斗志斗勇，一幅幅的滑稽画面及一个个荒诞离奇的故事，狡猾的狼和更"狡猾"的兔子，演出了令人啼笑皆非的喜剧。在那个年代，国内引进的苏联动画片寥寥无几，此片算是比较经典的一部。

从故事的大体主线和剧情上，也可以理解成是苏联版的《猫和老鼠》。总之，兔子你等着瞧！下次我会更华丽地被你整的！



PGMONKEY@SINA.COM

问答无双



集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 《牧场物语》在NDS上已经出了几部作品，分别是什么？（安徽 毛天）

八房■ 正经说的话应该是《精灵驿站》、《养育你的小岛》、《闪耀太阳与伙伴们》，此外还有《新牧场物语 符文工房》和《符文工房2》，其实后者已经不在牧场系列里，不过大家还是放在一起讨论。《牧场方块》什么的就不算了吧……

问 《MHP2G》我用重弩打崩龙总是时间不够，求打法和配装。（广东 陈铭智）

八房■ 崩龙那种体型用重弩打，除非扩散，否则一定要以贯穿弹为主打，所以配装可以从贯穿强化、最大弹调和、属攻强化（给火焰弹用）来考虑，配个回避距离也会轻松很多。弩就挑对贯穿支持好的，攻击高的弩吧（红黑弩？）

问 《符文工房》里遗迹里的大门是怎么打开的？（江苏 俞权桉）

八房■ 部分门需要剧情到了才能够打开，大部分门只要把周围的耕地全部种植，培育出作物就可以打开了。

问 PSP2000大概多少钱，最新的系统是多少，《机战J》中主角有没有隐藏机体。（内蒙古 白佳霖）

八房■ 大概1200到1400吧，最新系统是4.01M33-2，《机战J》里是有主角隐藏机的，需要主角把三台主角机分别用一次，四周目就可以使用了。



问 用火事2+攻击UP【中】加顶级龙刀配合猫火事能单刷G老山龙么，具体怎样打好？（辽宁 许广智）

八房■ 啊咧，那个是足够的啦，一直砍肚子就可以了，只是要顺便指出来，这次的猫火事和衣服火事是不能叠加的，都有的时候只算猫火的效果。

问 GBA《火炎纹章 圣魔光石》中，是不是有足够的道具让每个人都转职完全呢？《烈火之剑》和《封印之剑》呢？

八房■ 正常流程中是不够的啦，想要的话可以去隐藏商店买，或者通关后打塔和遗迹来获得。前两作里一般来讲是不够的，除非你有瘾到在斗技场里赚很多很多钱然后去隐藏商店买……

问 请问ACEKARD RPG这款烧录卡的价格如何？R4呢，估计要几百元吧。(江苏 林卫)

八房■ 这款烧录卡的价格相对来说在主流烧录卡里比较高。R4用官方定价198元拿下应该没问题（因为R4最近的防伪措施有点OO所以……）。

问 GBA上的《舞之刃》用hard难度通关以及五主角都通关有什么隐藏要素开启吗？（广东 陈贵生）

八房■ 没什么隐藏要素可以开的，这也是游戏的遗憾之一。

问 GBA版《口袋妖怪 红宝石》中除了古拉顿之外还有别的神兽没有？（甘肃 王英旭）

八房■ 老实说我没看懂你想问什么……如果是

说除了主题怪物还有没有神兽可抓的话，裂空龙和三个柱子应该算是吧。水都那种种族值正好的算吗？不算吗？神兽这个说法本来也没什么太确切的定义……

问 PSP上有没有和GBA《光明之魂》差不多的游戏，推荐几个给我吧！(安徽 凌青)

八房■ 7月31日发售的《梦幻之星PORTABLE》应该能够满足你的需求。在那之前的话不妨玩玩67超喜欢的《瓦尔哈拉骑士》，那个游戏也算不错。

问 《MHP2G》、《AIR》、《CLANNED》一类游戏用ISO玩，媒体安装功能有效吗？我用金手指在搜索后死机是怎么回事？MSD容量莫名减少怎么办？（福建 郑开峻）

八房■ 媒体安装功能即使是用ISO也是会有效的，起码《MHP2G》是这样。用金手指一般是修改后死机，只是搜索就死机的话请检查金手指是否正确安装（版本什么的），顺便你不会是一开始就搜索了0或者1吧……MSD容量减少这个还真没碰到过，你可以先备份东西之后格式化一次试试。或者是因为插到电脑上所以中了蠕虫病毒？（笑）

问 我的NDS只能开四小时就没有电了，如之奈何？《灵光守护者》中，哪些BOSS手中的武器可以打出来？(河北 张博阳)

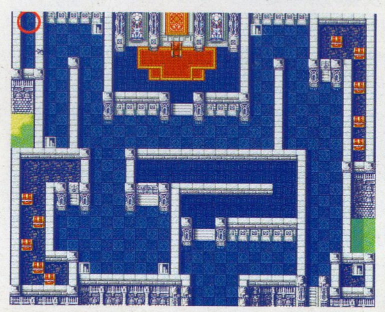
八房■ 这个，调低亮度、用耳机开小一些音量、换个省电一些的烧录卡等一些方法都可以节省电力，不过NDS电池本来就是消耗品，多次使用后确实效能会变低，所以不妨干脆换块电池。（顺便，游戏时间一天4小时候有点太多了哦）。《灵光守护者》中几乎每个BOSS都会有一些特殊掉落的，不过说起“手里的武器”好像还真没什么，毕竟好多BOSS连手都没有（笑）。大概是因为从英灵手里能打掉一把性能不错的双剑还是什么的，所以有人说那个就是BOSS的武器……

问 《MH3》到底什么时候出啊！（浙江 曹浩亮）

八房■ WII平台的《MH3》现在看来没有在年内推出的打算，如果不出意外的话应该是在明年推出，具体什么时间还不好说。

问 《火炎纹章 封印之剑》中的会员金卡要怎么用？“幸运”值作用如何，“龙石”用完后龙人难道就失业了吗？(福建 杜浩)

八房■ 那个是进入隐藏商店用的，在第16章王都夺还中，第2回合，左上角出现飞龙骑士ツァイス所在的位置就是隐藏商店路口，让角色带着会员卡在那里待机就行了。幸运和许多事情都有关系，比如命中回避、必杀率等，算是很重要的数值。龙石用完后确实没有补充，有个BUG可以使盗贼偷窃敌人身上的火龙石，不过太麻烦又有负效果，所以还是省着点用最好。



←到达隐藏店要收得（或击杀）ツァイス，注意保护队友安全。

问 近日正在玩《MHP2G》，打村长8星紧急任务《极密委托 两头一角龙！》总是过不去，求打法。（西安 JC）

八房■ 首先你得学会一头一角龙怎么打……找下位的练习练习吧，掌握打法之后，只要熟悉一下一角龙的行动规律，避免两只一角龙跑到一起就行了。可以多多利用墙壁、柱子、高台等有利地形以及陷阱、闪光、爆弹等辅助道具。

问 请问《珍珠&钻石》中，一只妖怪能习得两个遗传技能吗？大力甲虫的种族值是多少？（江苏 路遥）

八房■ 可以让后代学会两个遗传技能，只要亲代确实具备可遗传的技能即可。大力甲虫的种族值是HP80，攻击125，防御75，速度85，特攻40，特防95。种族值高达500的它是广受玩家们喜爱的攻击手之一。

问 GBA的《晓月圆舞曲》中，冒黑气的房子如何进入？（天津 李官城）

八房■ 同时装备火炎恶魔、大蝙蝠和梦妖的魂打败格拉汉姆即可触发剧情。

我乃“犬夜叉”之死忠也！据闻犬夜叉已终，想玩玩犬夜叉游戏，不知PSP出过否？（某编：可以用PSP玩PS版的犬夜叉，一部是格斗的，一部是RPG的。）
男，18，北京市延庆县第一中学高三，QQ554287997 北京 陈静

秘技侦探团
Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

PSP 寂静岭 零
隐藏道具和服装

救世主の服＋月のこて：任意结局打通游戏。

肉屋の制服＋巨大な肉切り包丁：打倒100个以上敌人，通关后读取进度。

地球大使の服＋テスラ・ライフル：完成UFO结局。

潜伏者の服＋暗视ゴーグル：本周目内胸灯开启时间三小时以下。

收集家の服：收集300个以上道具。

俊足の服：2小时内打通游戏。

狙击手の服：75%以上敌人使用远距离武器杀死。

战士の服：75%以上敌人使用近战武器杀死。

格斗家の服：75%以上敌人徒手杀死

地图制作者の服：本周目内看地图次数少于25次。

冒险者の服：本周目内行走路程超过22.5千米。

命知らずの服：不存档打通游戏。

消防士の服＋消防斧：在游戏序章时80秒内救出阿丽莎。

PSP 星海2 第二次接触
在序盘得到强力武器

1、制作アート（マジカルクレイ），入手玉手箱。

2、反复S/L，可以得到下列武器：アトミックパンチ、ソーサレスナックル、マーヴェルソード、ロータスイーター。

3、在到达リンガ之前使用技能マシーナリー制作RIRICA。

4、之后只要提高コピー的技能等级就可以复制强力武器进行贩卖了，其中以マーヴェルソー卖价最高。

得到大量金钱

利用“出版”技能制造大量的书卖给ラクール出版社，之后让PSP充电后挂机便可得到大量版税（……夜间进行吧）

PSP 洛克人
使用BOSS角色

选择“NEW STYLE”，用洛克枪（普通射击）打败BOSS便可使用BOSS角色。

依据难度不同，通关后会追加不同的要素，分别是：

らくらく：スライディング

そこそこ：チャージショット

きつきつ：ロックくん

使用ブルース

将挑战模式全部任务clear便可以使用ブルース进行游戏。

NDS CODE GEASS 反逆的鲁鲁修
简单入手能力上升道具

只要将DS本体设定成主角的生日再进入游戏，即可在与各位角色谈话的时候收到生日礼物。游戏中经过一段时间后，更改DS本体的年份即可再度实现秘技效果。

NDS 美妙世界
通关追加要素

外传章节：ANOTHER DAY

关卡选择功能开启。

ポークシティ13连斩。

总BOSS战时间挑战。

隐藏结局。

在存档画面显示游戏时间

在菜单画面选择SAVE，同时按下L+R，在存档信息上就会以红字表示游戏时间。

NDS 役满DS
名人目标

将挑战对局（チャレンジ对局）的初级、中级和上级全部达成，挑战对局中就会出现名人目标。

隐藏角色

ワリオ：打过チャレンジ对局初级目标的第四关。

ワルイージ：打过チャレンジ对局初级目标第四关。

ボスパックン：打过チャレンジ对局中级目标第五关。

クッパ：打过チャレンジ对局上级目标第六关。

キノじい：打过チャレンジ对局名人目标第八关。

得到纪念奖牌

完成チャレンジ对局的个人目标，以总排名第一的成绩优胜，这样就可以得到印着主角形象的奖牌。

问答 北京 焦汉杰
不通过日本礼物，怎样获得阿尔休斯，塞伊米和达库莱。（用金手指可以）
男，14岁，北京东城灯市口大街72号楼，QQ758623627

NDS 大航海时代IV

隐藏角色

选择初始主人公任意一人完成游戏，即可在二周目开始时选择マリア・ホアメイ・リ一作为主人公。

NDS 超操纵机械MG

飞行

在第55号任务“荒野の决斗”中使用忍工房的ジンガ或者ランガ。开始游戏后直接，在悬崖边发动必杀技“疾风地狱独乐”，之后跳落悬崖就可以浮在空中进行飞行了。

NDS 元气史莱姆2 大战车与尾巴团

隐藏同伴ギガお

将GBA软件《スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ团》（前作）插入NDS的SLOT2，开始游戏后和スライムのころろん说话即可入手隐藏同伴ギガお。

隐藏战车

隐藏战车1：在教会スラミンガル处输入YLLYRRY↑↓SELECT，即可得到隐藏战车カブト・カブットル

隐藏战车2：在教会スラミンガル处输入YRR↑LLY↓↓↓YSELECT，即可得到隐藏战车スラミンガル。

PSP 圣女贞德

リアン复活

首先要打穿游戏,之后在クレーロワ北侧会出现新地图“墓地”,在墓地进行一次自由战斗。之后去コロッセアム参加格斗大赛,顺利战胜第二次淘汰大会便可以得到赏品“烧けたペンダント”，由主角携带烧けたペンダント来到墓地，即可唤醒死去的リアン，成为同伴。

NDS 勇者斗恶龙5 天空的新娘

金手指

解除限制	
12040E6E	000046C0

金钱MAX	
0209BB9C	000F423F

银行金钱MAX	
0209BBA0	05F5DD18

赌场代币MAX	
0209BBA4	0098967F

小金货MAX	
1209BBA8	000003E7

游戏时间000:00	
020D2724	00000000

世界地图全开	
C0000000	00000007
020D2770	00000000
DC000000	00000004
D2000000	00000000

ル一ラ咒文移动列表	
020D2614	001FFFFE

怪物图鉴全开	
120D2534	000003FF
C0000000	00000005
020D251C	FFFFFFFF
DC000000	00000004
D2000000	00000000

双六场骰子次数999	
120DC6A6	000003E7

中断存档后可以继续游戏	
921737A8	0000F899
121732BE	0000E005
021737AC	21024808
121737B0	00007301
D0000000	00000000

常备トラマナ状态	
12038C3E	00002001

PSP 高达 战斗领域

全EX任务密码

时代の狭间	いたさみし	
あれはいいものだ	ちいぼんか	
νの血统	ばきテなし	Z PLUS系列入手
ザククロニクル	んよんのこ	
ガンダムユニバース	うくがちれ	夏亚专用高达、断臂高达入手
湖の秘密	まてはかは	
若き彗星の肖像	くきならナ	
天空の海贼たち	つにをがン	
空飞ぶサクサム	かもつガセ	胶囊战士系列入手,协力模式追加
ファミ通编辑部の乱	えのけンン	
苏る黑い三连星	るをてダス	
电击ファイト	んみいムだ	
电击の花园	だろるに!	EX关卡追加

游戏单间

自制软件魔兽DS运行后找不到图？怎么办？
北京中国农业大学，100083 北京 马妮娜 问答

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖





电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中

奥运会的北京异常的兴奋和激情，在这样的状况下编辑部的潜能也被大幅度的激发出来，西海岸风格/雷鬼风格/高端绅士感觉都被编辑以最好的方式诠释出来，一定要买回去好好的推敲学习喔！

SO COOL 2008年第9期

■定价：15元　8月28日上市

本期的特别策划带你揭露游戏种种不文明行为。火炎纹章、勇者斗恶龙5、梦幻之星P众多大作游戏的详细攻略。DVD中收录了怪物猎人P2G最速无伤G级轰龙狩猎影像。

掌机迷2008年第14期

■定价：8.80元　8月28日上市

2008秋冬超大作公告牌 完全攻略 零·月蚀的假面/彻底攻略 薄暮传说特稿 震颤的欢愉 电软视点 技术之惑·PS3败因再论

电软2008年第19期

■定价：9.8元　上市热卖中

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购

终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。



PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价：19.8元　上市热卖中

《口袋迷12》火热登场！本期赠品为口袋迷超大环保袋。普通版随机二选一，豪华版双面超大更超值。丰富赠品还有大图鉴收藏帖B版，豪华版附带最新剧场版漫画。精彩口袋动画DVD不能错过！



口袋迷(12)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。



口袋迷精华本2

■定价：24.80元　上市热卖中

《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排。同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。



口袋迷（11）

■定价19.8元　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～19期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2008年第1～14期	8.80元

动感新势力

48～67期	9.80元
62～64、67期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～9期	15元

口袋迷13普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋迷12普通版\豪华版	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.80元
口袋迷11普通版	19.80\29.80元
口袋迷精华本2	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
机战FAN(2)(3)(4)	19.80元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.90元
口袋特训营(半价)	9.0元
SoPlay偶像新势力(团体/个人)(半价)	6.4\6.4元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

New Releases 新作游戏发售表



8月是NDS作品爆发的一月，众多大作和二线作品都在这个时候发售，NDS在本月的销量也超过了PSP。《节拍天国GOLD》也在本月中创下了50万销量的好成绩。在8月下半月的NDS游戏中，《西格马和声》是备受注目的作品，此外还有LEVEL5的《闪电十一人》，PSP最近没有什么好的作品，看来仍然要等到9月或10月了。 □文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

08/21 西格玛和声 NDS



游戏的主人公黑上西格马在一天突然来到了一个荒芜的世界，这就是他要展开冒险的世界。本作的游戏类型是AVG的，但是在这之中加入了RPG的要素。另外，本作的主题曲是由著名声优平野绫演唱的。

08/21 东京魔人学园 剑风帖 NDS



本作是作为《东京魔人学园》10周年纪念作品出现的，移植的是PS的初代作品，描写了三部曲最后的故事。本作将画面全部进行了重新制作，让玩家在全新的画面中感受全31话的故事，带给玩家新感觉。

08/22 闪电十一人 NDS



《雷顿教授》第二作推出后，LEVEL5突然公布了以足球为主题的RPG游戏。《闪电十一人》在比赛中是由玩家直接控制的，游戏中登场球员也十分多。在今年10月，同名的动画也会在日本电视台上映。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	游戏名	厂商	类型
8月发售游戏			
21日	西格玛和声	Square Enix	RPG
	东京魔人学院 剑风帖	MMV	AVG
22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG
24日	强尼脱逃大作战	Success	AVG
9月发售游戏			
4日	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
11日	*Theresia	ARCSYSTEM	RPG
18日	龙珠DS	NBGI	ACT
13日	口袋妖怪 白金	任天堂	RPG
25日	梦魔骑士	STING	SRPG
	世界毁灭	SEGA	RPG
10月发售游戏			
2日	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
16日	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
	创世法典	MMV	RPG
23日	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	噬魂者 美杜沙的阴谋	NBGI	ACT
	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
30日	陆行鸟 忘却时间的迷宫DS+	SQUARE ENIX	ARPG
11月发售游戏			
13日	流星洛克人3	CAPCOM	RPG
18日	月球	RENEGADE KID	ACT
25日	时空之旅	SQUARE ENIX	RPG
27日	寒蝉鸣泣之时 想	Alchemist	AVG
12月发售游戏			
4日	英雄传说LAEVATEIN	Gunghoworks	SRPG
18日	仙境传说DS	Gravity	RPG
未定发售日游戏			
今秋	维他命Y	D3 PUBLISHER	ETC
	采配的方向	KOEI	AVG
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
今冬	波斯王子DS	UBI	ACT
	陆行鸟与魔法画本	SQUARE ENIX	RPG
	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG
	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG

交友 四川 腾玺

小编们有失恋的经历吗？最近不幸的我遇到了，555。（翔武：有也不想交流……）
男，18岁，四川省内江市市中区嚎子口路，QQ469307202

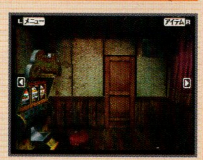
	凉宫春日的忧郁	SEGA	AVG
年内	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	GABU☆GABU	KOEI	ACT
	心之传说	NBGI	RPG
未定	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	卡片召唤师	SEGA	TAB
	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
	古墓丽影 地下世界	EIDOS	ACT
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2009年			
	无限航路	SEGA	RPG



PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

8月发售游戏			
28日	FATE/TIGER 竞技场UPPER	TYPE-MOON	ACT
9月发售游戏			
1日	乐高蝙蝠侠	Traveller's Tales	ACT
16日	星球大战 原力解放	LucasArts	ACT
18日	家庭教师 Reborn！战斗竞技场	TAKARATOMY	FTG
25日	TO LOVE	MMV	AVG
	学园的炼金术师	GUST	AVG
10月发售游戏			
2日	一骑当千Eloquent Fist	MMV	ACT
6日	人偶CID	Oxygen	ACT
9日	超时空要塞ACE FRONTIER	NBGI	STG
14日	FIFA09	EA	SPG
月内	拳皇大蛇篇	SNKPLAYMORE	FTG
月内	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
月内	GARNET CHRONICLE	SEGA	RPG
11月发售游戏			
11日	DJMAX FEVER	Pentavision	RAG
27日	喧哗番长3	SPIKE	ACT
未定发售日游戏			
今秋	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
	侍道P	SPIKE	ACT
今冬	PATAPON2	SCE	ACT
	LOCOROCO2	SCE	ACT
	偶像大师SP	NBGI	ETC
年内	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT
	NBA '09: The Inside	SCE	SPG
	幻想水浒传 Tierkreis	KONAMI	RPG
2009年			
	抵抗 惩罚	SCE	ACT

08 22 强尼脱逃大作战 NDS



本作是一个以密室脱逃为主题的AVG游戏。玩家通过使用触摸来寻找各种各样的线索，需要很仔细的观察力，最后从密室中逃出，共有4个剧本供玩家挑战，如果你对你的观察力有自信就来试试吧。

08 28 FATE/TIGER 竞技场 PSP



本作是去年同期发售的系列续作，在这次的游戏中加入了不少新要素，也对角色和系统之间的一些不平衡地方进行了调整。游戏的操作比较容易上手，乱战起来更是乐趣无穷，喜欢FATE的朋友可以试一下。

09 01 乐高蝙蝠侠 PSP



继《乐高星战》和《乐高印第安纳琼斯》之后，我对乐高系列也是越来越有爱了。乐高系列总是能用简单的元素塑造出不简单的东西。本作的推出也是赶在电影的档期，在这里极力向大家推荐这个游戏。

09 04 蓝龙PLUS NDS



《蓝龙》在XB360上热销之后，著名制作人坂口博信又将它推向拥有庞大人气的NDS上。不过这一作和XB360的类型完全不同，从RPG变成了SRPG。但游戏中召唤影子的画面依然非常有气势，值得关注。

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读

■新作影像
恶魔城 被夺走的刻印
口袋妖怪 白金
心之传说
■游戏音乐
黄金太阳1&2原声
■怪物猎人剧场
无伤最速G级轰龙挑战
■游戏推荐
梦幻之星P
高达战争宇
节拍天国 G
勇者斗恶龙
合金弹头 7
三国志大战
禁断都市传





PSP美图秀壁纸

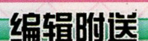
↑本期PG贴图特搜队中没有刊登的一些PSP壁纸，在DVD中也有收录。

两大主机游戏推荐

本期的GBA不灭传说的游戏仍有收录。这期NDS汉化游戏大爆发，基本都为大家收录了，下面是游戏列表。PSP游戏在这期有《梦幻之星P》和《高达战争宇宙》。

NDS方面，像《合金弹头》《三国志大战 天》等这些重量级的大作和一些比较不错的作品也全都收录了。PSP模拟游戏推荐在光盘中也可以找到。

汉化游戏列表	
NDS	心跳回忆 GIRL SIDE2
NDS	马力欧与索尼克相约北京奥运会
NDS	牧场物语闪耀太阳和伙伴们
NDS	无名游戏
NDS	鬼太郎妖怪大激战
NDS	合金弹头7
NDS	熊猫日记
NDS	飞空乱斗



编辑附送

应读者要求，很久以前送过的《黄金太阳1&2》的原声音乐再次提供给大家，《MACROSS F》的最新片头曲和结尾曲的CD也为大家提供了，可是非常不错的哟。



G级轰龙无伤速杀



火纹初代宣传广告



心之传说新作影像

本期怪物猎人剧场有暴走团的草帽为大家来表演大剑G级轰龙无伤速杀，非常精彩。心之传说的新作影像让我对这款游戏更期待了。



ISBN 978-7-900447-98-2

9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机迷DVD定价：8.8元